

Мир мглы

Мир мглы

Мир мглы -- это мир, переживший катастрофу, ставшую одновременно и проклятием, и благословением для человечества. Мир, где опасность подстерегает каждого, но почти любой риск оправдан. Мир, где небольшие острова цивилизации разделяют дикие просторы, где царит таинственная мгла. Мир, где воздушные экипажи ходят по небесным путям, а из небытия возникают волшебные мороки, сулящие смертельную опасность и сказочные богатства.

Краткое описание

Некогда всем миром правили могущественные маги. Но около трехсот лет тому назад произошла катастрофа, из-за которой они лишились своей силы, а большая часть земли стала непригодна для обитания из-за мглы -- опасной магической субстанции, появляющейся с наступлением ночи. Лишь немногим людям повезло найти немногочисленные островки безопасности.

Со временем выжившие научились использовать мглу себе во благо, и сейчас от не зависит очень многое. Она обеспечивает людей едой, топливом, лекарствами и множеством других вещей. Добывать все это приходится с риском для жизни, но зато и плоды успеха всегда щедры.

Новое общество развивалось в условиях постоянной опасности и изобилия ресурсов, и это наложило свой отпечаток. Сегодня главным источником влияния является не военная сила или материальное богатство, а секреты использования мглы. За ними охотятся, их ревностно охраняют, их пытаются отыскать, вслепую ставя эксперименты.

Относительно недавно люди нашли способ безопасно путешествовать через дикие земли по сети так называемых небесных путей. Они появились после катастрофы и внесли свою лепту в радикальное изменение мира.

Наконец после катастрофы начали появляться мороки -- странные постройки, возникающие из ниоткуда и бесследно исчезающие спустя некоторое время. Мороки смертельно опасны, но они же являются единственным в мире источником действующих магических артефактов.

Мгла

Мгла -- таинственный феномен, который радикально изменил лицо мира. Это субстанция, напоминающая туман, которая магическим образом взаимодействует с тем, что в нее попадает, превращая одни вещи в другие, меняя их свойства, а иногда просто поглощая без следа.

Существует огромное число разновидностей мглы. Некоторые встречаются повсеместно и регулярно, некоторые крайне редки. Разные виды мглы по-разному воздействуют на одни и те же предметы. На знании о том, как отличить одну мглу от другой и какой эффект они оказывают, строится львиная доля технологий в мире.

Как правило, мгла появляется после заката солнца. Она стелется по земле, но не подвержена влиянию ветра и силе тяжести. Она легко просачивается через мельчайшие трещины, а иногда и даже сквозь стекло. Некоторые разновидности могут вести себя разумно, преследуя жертву, окружая ее или даже устраивая засаду.

Результат воздействия мглы на разные предметы называется скаф. Скаф и продукты его переработки незаменимы для людей. В частности один из вариантов скафа -- манна -- является основным источником питания. Скаф и продукты его переработки обеспечивают материал для шитья одежды и строительства домов, тепло для обогрева и готовки, лекарства от многих болезней и тысячи других предметов обихода.

Мгла и общество

С появлением мглы жить оседло стало возможно только там, где она не появляется, потому что большинство ее разновидностей либо опасны для человека, либо просто доставляют массу неприятностей. Сейчас существует два типа поселений. Первый -- густонаселенные города-государства, выросшие в паре десятков мест, где мгла почему-то не появляется. Второй -- многочисленные, но крошечные поселения, выросшие вокруг деревьев-хранителей Ильт-фа, которые мглу отпугивают.

В диких же землях можно пытаться как-то существовать, кочуя с места на место, но даже если спать в пол глаза и быть готовым в любой момент схватить пожитки и сбежать, это не гарантирует безопасность. Такую жизнь могут вести только изгои, сумасшедшие и святые отшельники, и для всех трех разновидностей это будет не слишком долгая жизнь.

С другой стороны, перемещаться по дикой местности днем на порядок менее рискованно, чем ночью. А мгла оставляет после себя много полезных вещей, начиная с еды и заканчивая не имеющими альтернативы чудесными материалами.

Такая ситуация формирует специфические предпосылки для развития общества. Крестьянство как класс в мире отсутствует: сбор манны гораздо эффективнее земледелия, а земель под распашку остро не хватает. В итоге сельское хозяйство как правило ограничивается личными огородами и садами, а мясные и молочные домашние животные относятся скорее к экзотике, за исключением всеядных свиней, которых можно кормить той же манной.

При этом сбор скафа остается делом опасным. Нужно быть начеку на случай появления мглы в неурочное время. Нужно уметь в случае чего отбиться от хищников, которые периодически забредают близко к полисам. Наконец, мгла иногда порождает монстров аби -- опасных, плохо берущихся оружием, и совершенно не боящихся огня или шума. При этом ходить слишком большой группой бессмысленно, потому что в одном месте скафа на пятьдесят человек не выпадет.

В итоге костяк населения составляют не не способные толком постоять за себя крестьяне, а физически развитые охотники с отменной реакцией и опытом работы группой против превосходящего по силе противника. Построить отношения вида "я вас охраняю, а вы меня кормите" с ними невозможно. Собиратели-скавви, доля которых в полисах достигает трети от всего населения, при желании могут обратить оружие против как внутренних попыток притеснения, так и против внешнего агрессора. В каждом полисе они представляют собой влиятельную политическую силу.

Второй важный момент заключается в том, что мир мглы -- это мир торжествующей алхимии. Мгла и скаф позволяют создавать множество вещей, для которых обычно требуется сложная технология. Причем результат, для которого в нашем мире нужно выстроить производственную цепочку из сотен составляющих, достигается в джину операции. В мире мглы существуют порошок, сворачивающий кровь и обеззараживающий рану, легкий и прочный материал, похожий на дюраль, спички и симпатические чернила. Есть также вещи, не имеющие прямых аналогов у нас, вроде "медленного стекла", которое тормозит проходящий через него свет. Но при этом нет промышленного общества со сложными взаимосвязями, которое в нашем мире обеспечивает все этапы превращения сырья в конечный продукт.

Впрочем, мануфактурное производство в мире распространено наравне с ремесленным, если не больше. Произошло это не для повышения производительности труда, а из соображений секретности. Когда рядовые работники знают только свою узкую часть производства, конкурентам восстановить всю цепочку и воспроизвести ее становится куда сложнее.

Важно, что воздействие мглы не подчиняется общим правилам. Если какая-то разновидность превращает пресную воду в уксус, то из этого не следует, что морскую воду она превратит в уксус с солью. Различие доходит до того, что на животных и на человека одна разновидность мглы может действовать по-разному. Однако найденная один раз рецептура работает надежно.

В итоге главной ценностью в мире стали эти самые рецептуры. Случайно найденный новый способ использования мглы может озолотить обладателя, если тот сможет сохранить его в тайне. Сила влиятельных ремесленных кланов покоится именно на обладании такими секретами.

Небесные пути

Одновременно с мглой над миром появились небесные пути. Это сеть линий, которые под воздействием солнечного света начинают искривлять притяжение земли, разворачивая его к себе. Со временем люди научились использовать их для транспортных целей.

Активированный небесный путь сам по себе невидим, но довольно быстро он затягивает пыль, капельки воды, пылецу и тому-подобные вещи, так что через несколько часов после рассвета сеть становится видно невооруженным глазом. Она более-менее повторяет рельеф местности, располагаясь на высоте 10-50 метров от поверхности и как правило без резких перепадов, хотя отдельные ветки могут подниматься на высоту до километра или уходить в землю. Сеть путей распределена неравномерно, и над некоторыми районами может практически отсутствовать. Также пути редко попадают над крупными водоемами, так что, например, найти путь через широкую реку может быть довольно трудно.

Эффект от небесного пути зависит от расстояния и нарастает экспоненциально с приближением к нему. Эффект подавляет нормальную силу тяжести и заменяет ее силой, направленной к пути. Ближе определенного не очень большого радиуса результирующая сила становится больше, чем нормальное притяжение, и может достигать нескольких g в непосредственной близости от пути.

Эффект от горизонтального пути при приближении сверху не ощущается до тех пор, пока сила тяжести не начинает нарастать. При приближении снизу тяготение постепенно ослабевает, далее наступает невесомость, затем тяготение разворачивается вертикально вверх. При приближении сбоку результирующая сила постепенно отклоняется в сторону пути, причем сначала она увеличивается где-то на 40%, затем уменьшается до нормы, а затем снова начинает нарастать.

Пути неоднородны, есть более сильные, есть менее. Чем сильнее путь, тем большее пространство захватывает его эффект и тем больше будет максимальное тяготение вблизи пути. Самые слабые захватывают зону в два-три метра, самые сильные -- несколько десятков метров (и, соответственно, могут "добивать" до земли). Крупные пути значительно менее распространены, чем

мелкие.

Пути могут сливаться и разделяться, но единого закона, по которому бы при этом изменялась их сила, не установлено. Однако известно, что чем сильнее путь, тем больше будет угол между ним и другими путями на развилке. Если на развилке сходятся два сильных пути и один слабый, то угол между двумя сильными будет близок к 180 градусам. Это делает сильные пути удобными транспортными артериями, по которым можно двигаться с большой скоростью, не опасаясь соскочить.

Путь "включается" от солнечного света достаточной интенсивности. Ни один другой известный источник света этого не делает. На включение нужно одну-две секунды. Если уровень освещения падает ниже критического, то через несколько минут эффект от пути пропадает, причем сразу, а не слабея постепенно. Отключение сопровождается характерным хлопком от расширяющегося воздуха. Более сильные пути требуют большего уровня освещенности, так что сильные пути могут отключаться днем при очень сильной облачности.

Существует пока не объясненный феномен, который называется "пульс". Раз в несколько дней все небесные пути в довольно обширной зоне начинают колебаться с амплитудой до пары сантиметров и частотой, зависящей от силы путей -- чем сильнее путь, тем больше частота. Продолжается это минут-две. Какого-то значимого практического влияния пульс не имеет, но дает большой простор для спекуляций о природе небесных путей.

Медленное стекло

Использовать небесные пути для транспортных целей -- довольно очевидное решение. Саэране, странствующий народ, научившийся как-то защищаться от мглы, чуть ли не со времен катастрофы используют небольшие экипажи, состоящие из груза, скользящего вдоль пути, и подвешенной к нему на веревках платформы. Савви во всех полисах со временем перенимали этот метод, когда рост населения делал необходимым освоение новых удаленных от города территорий. Однако подлинную революцию совершило медленное стекло.

Медленное стекло пропускает свет дольше, чем должно -- причем дольше на много порядков. Самые толстые образцы могут удерживать свет несколько суток. С помощью такого стекла можно поддерживать небесный путь активированным ночью.

Рецептура создания медленного стекла относительно проста и повсеместно известна, поскольку ее около тридцати лет назад начали распространять все те же саэране. Кто открыл эту рецептуру неизвестно, хотя несколько полисов претендуют на звание первооткрывателей.

Появление полноценной аэронавтики позволило резко активизировать торговлю между прежде практически изолированными друг от друга поселениями. Поскольку в разных полисах владеют разными производственными секретами, бум торговли резко поднял общий уровень жизни.

Надежный транспорт также сделал принципиально возможными территориальные завоевания. Без небесных экипажей вторгнуться в другой полис было в принципе невозможно: мгла с высокой вероятностью уничтожит любое наступающее войско еще до того, как оно сможет схлестнуться с противником. Теперь это возможно, хотя вторжение все-равно очень трудно осуществить, если учитывать большое количество боеспособного населения в обществе.

Небесные экипажи

Типичный современный среднетоннажный небесный экипаж представляет собой несколько соединенных в поезд "вагонов", каждый из которых имеет два корпуса, закрепленных друг напротив друга на массивных фермах.

Между корпусами находится "реактор", через который проходит небесный путь и в котором располагаются зеркала из медленного стекла, активизирующие его. Зеркала сначала заряжают на солнце, а затем размещают парами друг напротив друга, чтобы они могли улавливать испускаемый друг другом свет. Периодически зеркала нужно перезаряжать.

Верхний корпус, где наблюдаются наименьшие изменения силы и вектора тяготения -- для людей. Нижний "контркорпус" -- грузовой. Кстати, тяжелые грузы там можно размещать близко к точке с нулевой силой тяжести, что увеличивает грузоподъемность экипажа. Ближе к реактору в зоне максимальной силы тяжести располагается балласт, который стабилизирует всю конструкцию.

У некоторых экипажей зеркала в реакторе закрепляются на пружинах, что позволяет использовать зеркала меньшего размера, сохраняя достаточную свободу перемещения экипажа по вертикали.

Кстати, реактор -- самое уязвимое место экипажа, поскольку зеркала относительно легко повредить, а даже небольшая трещина в медленном стекле полностью разрушает его (причем по какой-то причине этот процесс вытягивает тепло из окружающего пространства). Экипаж, лишившийся большого количества зеркал, либо вынужден двигаться вперед с достаточной скоростью, если это произошло днем, либо обречен упасть вниз с катастрофическими последствиями. Поэтому реактор наглухо закрывают со всех сторон, оставляя только люки для смены медленных зеркал.

Размер экипажа ограничивается силой путей, по которым он ходит. Способность экипажа держаться на пути зависит от баланса сил, действующих на его разные части. Если масса под путем, которую тянет вверх, недостаточно, чтобы перевесить остальные части экипажа, которые тянет вниз, то экипаж попросту рухнет. Для небольших экипажей подходящие пути найдутся практически где угодно, а вот тяжеловесы жестко привязаны к ограниченному числу маршрутов.

Кстати, по сравнению с морскими судами, небесные экипажи в среднем требуют меньших усилий для приведения в движение, но на их ход сильно влияет рельеф. Пути более-менее следуют за поверхностью земли, и, скажем, перебраться через горы экипажу будет сложно -- как из-за крутизны подъема, так и из-за опасности скоростного спуска. Для крутых спусков часто используют "якоря", которые не позволяют экипажу разогнаться слишком сильно.

В движение экипажи как правило приводится системой парусов. В отличие от обычных парусных кораблей, воздушные экипажи не могут менять галсы, чтобы идти против ветра. В такой ситуации приходится либо останавливаться, либо превращать аэронавтов в бурлаков. Более мелкие и примитивные могут использовать тягловую силу и постоянно, а не в исключительных случаях.

Существуют наработки по применению винтов, вращаемых за счет использования энергии пути, но такие системы дороги, очень капризны и требуют постоянного обслуживания хорошего мастера. Также есть попытки использовать паруса-воздушные змеи, которые могут найти подходящий воздушный поток на удалении от пути, но пока без особого успеха. Скорость небесных экипажей в среднем бывает от 5 до 20 километров в час.

Повороты на развилках осуществляются за счет подвижного тяжелого носа, который позволяет выбрать направление. На носу же крепятся медленные зеркала для ночного движения.

В управлении крупные небесные экипажи с парусным вооружением достаточно сложны, поскольку в отличие от морских судов требуют большей внимательности для контроля крена. Для этих целей используют килевые и креновые мачты. Килевые идут вниз от нижнего корпуса на 5-8 метров и имеют закрепленный на конце груз, повышающий остойчивость экипажа. Креновые идут в бок от пассажирского корпуса и снабжаются перемещающимися грузами, благодаря которым можно компенсировать воздействие бокового ветра и другие факторы, приводящие к крену.

Определенные трудности вызывает тот факт, что два экипажа, идущие по одному небесному пути, не могут разойтись, и одному из них приходится сдавать назад до ближайшей развилки. В зонах с оживленным движением (то есть поблизости от полисов и на сильных путях) проблему пытаются решить за счет регулирования транспортных потоков. Над дикими местами все решается от случая к случаю, благо, пока что небесных экипажей не так много.

Опасность для экипажей представляют грозы, штормовой ветер, пылевые бури и снегопады, которые могут привести к повреждению медленных зеркал в реакторе, и редкие "фонтаны мглы", когда мгла внезапно вырывается вверх на десятки метров.

Профессия аэронавта требовательна физически. На экипаже тяготение сильно меняется по направлению и силе в зависимости от местоположения, и только хорошо тренированный вестибулярный аппарат может это выдержать. Особенно тяжела работа ближе к реактору в условиях повышенной силы тяжести. Также очень важно уметь лазать по такелажу, поскольку не только в работе с парусами, но и для перемещения между разными корпусами используются именно веревочные конструкции.

Падение "за борт" может быть смертельным для аэронавта, если это произойдет на сильном небесном пути. Даже если он не разобьется о корпус реактора, пролетая через путь, он почти наверняка получит серьезные травмы внутренних органов.

Привязка к небесным путям накладывает отпечаток на то, как выглядят причальные сооружения для небесных экипажей. Чтобы экипаж не блокировал путь, его опускают на системе веревок и блоков вниз в специальный док -- продолговатую яму в земле с глубокой канавой под килевые мачты и подвижными опорами по бокам, на которые и опирается экипаж во время стоянки. Для этой операции вагоны экипажа, как правило, разъединяют, а груз на нижних палубах выгружают или перезакрепляют, чтобы он не повредился, когда сила тяжести резко сменит вектор на противоположный после отключения пути.

Мороки

Последняя уникальная черта мира -- мороки. Это здания и места, которые таинственным образом появляются из ниоткуда и так же исчезают без всяких видимых причин. Встречаются они редко, и человек может провести всю жизнь путешествуя, но так и не увидеть ни одного. Предполагается, что мороки как-то связаны со мглой, потому что они чаще появляются ночью. Но в отличие от мглы днем они могут не пропадать.

Мороки опасны. Они отличаются странной зачастую нелогичной архитектурой, могут вызывать галлюцинации, и иногда в них встречаются настоящие ловушки, хотя нет никакой уверенности, что они предназначены именно для защиты мороков от вторжения.

Что такое мороки -- неизвестно. Есть теория, что мороки -- это порождения чужой цивилизации или даже нескольких цивилизаций, которые "проваливаются" на время в мир людей. Другая теория говорит, что это особая разновидность мглы, которая материализует страхи и тайные

желания людей. Еще одна утверждает, что морок -- это главная загадка мира, разгадав которую люди вернут себе расположение отвернувшихся от них богов.

То, ради чего рискованные исследователи лезут в мороки -- это волшебные артефакты. Из морока можно вынести какую-нибудь вещь, и тогда она не растает, как сам морок. Вещи эти чудесные, и сила некоторых значительно превосходит все, чего можно добиться с помощью мглы. Число таких артефактов в мире по понятным причинам крайне мало, и найти их в свободной продаже невозможно.

Жизнь в мире мглы

Наследие магии

О том, как выглядел мир до катастрофы, сейчас уже мало кто имеет представление. В первое время люди были больше озабочены выживанием, чем сохранением знаний, а к тому моменту, когда жизнь как-то наладилась, память о прошлом была искажена.

Большинство людей воспринимает прошлое двояко. Это было время великих чудес, когда могущественные маги изменяли реальность в угоду своим прихотям и правили городами и странами. Но при этом простые люди были не защищены от произвола магов и тех опасностей, которые порождали их заклинания. Появление мглы было "великим уравнивателем", которое ценой большого разрушения принесло справедливость.

Молва несколько преувеличивает могущество магов, но именно несколько. В старом мире существовали летающие острова, телепортация, боевые заклинания массового поражения, созданные магией монстры, регенерация потерянных конечностей и еще много чего. Неподвластны магам остались смерть, время и судьба.

При этом магу было относительно просто добиться полной независимости от простых людей и возможности навязывать им свою волю. Разумеется, не все маги интересовались властью, но таковых было более чем достаточно, чтобы практически во всем мире существовала магократия в том или ином виде.

Конечно совсем оторванными от общества маги не были. Магический дар не передавался по наследству и проявлял себя только лет в 12-13, набирая полную силу годам к 16-17. Многие будущие маги на собственной шкуре познали жизнь низов общества, а обретенная власть развращала многих, но далеко не всех.

Судьба магов после катастрофы была закономерно печальной. Большинство тех, кто не погиб сам или не свел счеты с жизнью после утраты могущества, линчевали. Конечно, были исключения. Правитель одного из полисов, который до катастрофы пользовался народной любовью, смог организовать своих подданных и даже найти для них безопасное от мглы место. Сейчас он почитается как божественный основатель полиса.

В новом мире от магии былого осталось два крупных следа. Первый связан с положением женщин. Они не реже мужчин владели магией, и некоторые из одаренных были озабочены вопросами женской эмансипации. Идея если не равноправия, то хотя бы значительных прав для женщин, успела достаточно прочно войти в культуру, и после катастрофы ситуация не сильно изменилась.

Второй элемент -- легенда об Энтронии, королевстве магов где-то далеко в горах, где, говорят, жили самые могущественные маги мира, которые, сочетая свою искусство с духовными практиками, раскрыли секрет бессмертия. Считается, что Энтрония пережила катастрофу, и что там до сих пор работает магия, но сами обитатели не могут покинуть ее пределов.

География и природа

Сеттинг охватывает не всю бывшую ойкумену, а лишь часть ее, причем бывшую не в первом и даже не во втором эшелоне до катастрофы. По размерам он приблизительно вдвое меньше Европы. С трех сторон его окружают моря, с четвертой -- достаточно высокие горы, что обуславливает нынешнюю изоляцию от остального мира. Климат на подавляющей части региона приморский, достаточно теплый.

Характерной чертой ландшафта в настоящее время является почти полное отсутствие полноценных лесов -- мгла попросту не дает деревьям вырасти до достаточных размеров. Есть что-то вроде гипертрофированного подлеска из быстрорастущих деревьев, перемежающегося прогалинами, оставленными мглой. Также сохранились небольшие рощи вокруг деревьев Ильт-фа, которые не вырубали люди.

Стоит отметить, что дефицит древесины не так сильно ударил по людям, как мог бы. В качестве топлива ее успешно заменяют широко распространенный скаф. В качестве строительного материала используется бамбук -- натуральный или после обработки скафом.

По животному миру появление мглы нанесло не такой сильный удар, как по растениям. Сильно

пострадали норные животные. крупные хищники. виды. способные жить только в лесу. и те, кто не мог похвастаться многочисленным потомством. Многим пришлось перейти на ночной или полночной образ жизни. Также положение спасает то, что многие звери предчувствуют появление мглы и успевают скрыться от опасности.

Меньше всего катастрофа отразилась на водном мире. поскольку под воду большинство разновидностей мглы не проникает. а негативные эффекты от попадания в водоемы скафа не очень велики. Также выиграли различные дневные летающие животные -- птицы. летучие мыши, насекомые -- которые теперь могут пользоваться небесными путями для экономии сил.

Общество до и после катастрофы

Регион до катастрофы имел единое культурное пространства. включая общий язык. религию и т.п.. но был политически разрознен. Большинство элементов старой культуры сохранилось до сих пор.

Семья и род имеют очень большое значение в мире -- большее. чем землячество. Это неувидительно. учитывая. что для магов-правителей их подданные. особенно обладающие особыми талантами. часто становились товаром для обмена с другими магами. Память о предках становилась для таких людей психологическим якорем в жизни. В настоящий момент в большинстве полисов в основе экономики стоят родственные кланы, контролирующие те или иные отрасли.

На это уважение к предкам наложилась традиция апелляции к авторитетам. Однако в отличие от сплоченных родов, эта черта оказалась не ко двору в новом мире, где требуется экспериментировать и искать новые способы применения новооткрытых технологий на базе мглы. Противостояние традиционного и новаторского, авторитета семьи и примеров успеха тех, кто пытался идти своим путем, пронизывает все общество. С появлением небесных экипажей и, соответственно, возможности не жить по устоявшимся правилам, не становясь при этом маргиналом, этот конфликт стал особенно силен.

При всей авторитарности правителей-магов. среди простых людей были сильны традиции коллегиального решения разных вопросов -- семейные советы. комиссии и комитеты. Связано это с тем. что далеко не каждый сильный маг был одновременно хорошим правителем и знатоком людей. В итоге для обычных людей политика во времена до катастрофы зачастую сводилась к закулисным переговорам и манипулированию магом. который мог провести нужные им решения в жизнь. Привычка делить ответственность с другими (и пытаться свалить вину на них в случае провала) сохранилась и поныне.

Религия была и остается условно общей. Она напоминает отчасти классический древнегреческий политеизм с пантеоном богов и местными куктами. фокусирующимися на той или иной фигуре-покровителе, отчасти синтоизм с его вниманием к духовной и телесной чистоте.

В частности особое отношение существует к смерти вообще и отнятию чужой жизни в частности. Любое намеренное убийство считается крайне вредным для того. кто совершает его вне зависимости от любых обстоятельств. поскольку делает его нечистым и препятствует контакту с богами. Поэтому по возможности преступников пытаются брать живыми, а способы казни выбираются так, чтобы исключить необходимость в палаче.

Загробный мир в каком-либо виде не предусматривается. но считается. что человек продолжает жить жизнью своих потомков. пока его помнят и совершают нужные ритуалы в его честь. А вот те. кто опозорил семью -- предаются забвению и скорому посмертному увяданию.

Однако существует возможность посмертного возвышения за прижизненные заслуги. так что многие боги, особенно локальные, базируются на реальных исторических личностях.

Стоит отметить. что разделения светского и духовного в мире не существовало никогда. В некоторых полисах. например. правитель-маг считался воплощением какого-либо аспекта божества-покровителя и выступал в качестве его верховного жреца. Где-то отправление религиозных обрядов входило в число гражданских обязанностей и распределялось по жребию и т.д.

Еще одна важная деталь. касающаяся религии -- концепция фатума. Считается. что мир управляется обезличенной силой. предопределяющей все значимые поступки и события. Воплощением этой силы являются три слепые пряжи. которые ткут великий гобелен мироздания из нитей-жизней. При этом люди обладают свободой воли и даже могут сопротивляться судьбе. В большинстве случаев это бесполезно. однако некоторым героям ценой огромных усилий удается сломить фатум и победить судьбу. Такой поступок всегда сопровождается негативными последствиями для героя или его близких. поскольку искажает рисунок на гобелене. Есть популярная теория. согласно которой катаклизм и появление мглы -- последствия чьей-то успешной попытки победить фатум.

Полисы

Полисы располагаются на крупных территориях более-менее круглой формы с радиусом от 10 до 20 км. Границы полисов нечеткие, и в тех из них, где существует проблема перенаселения,

бедняки вынуждены селиться в опасной зоне по периметру, где мгла все-таки изредка появляется. До появления полноценной аэронавтики собиратели также могли освоить зону порядка 15-20 км от границ полиса. Это позволяет обеспечивать продовольствием и другими необходимыми вещами население от 80 до 120 тысяч человек, или несколько больше, если вводить ограничение потребления.

Вообще проблема перенаселения стала актуальной для многих полисов в последний век. Где-то проблему лишних ртов и социального напряжения решают периодическими гражданскими войнами. Где-то вводят строгие законы, предполагающие изгнание или казнь за достаточно мелкие проступки. С появлением медленного стекла появилась альтернатива -- создание колоний. Однако построить город, висящий на воздушных путях -- удовольствие довольно дорогое, и потому требует финансирования со стороны правительств или крупных кланов.

С проблемой перенаселения переплетается проблема нехватки жилья. Технологии, позволяющие многоэтажное строительство, имеются далеко не в каждом полисе, и тем, кто не может похвастаться 9-этажными домами, приходится ужиматься и жить достаточно скученно, что накладывает отпечаток на общество. Например, частная жизнь в современном понимании в таких городах -- роскошь, доступная немногим.

Для тех полисов, которым не выпала удача оказаться рядом с крупной рекой, весьма актуальной проблемой является вопрос водоснабжения. Нехватку воды решают строительством акведуков (которые требуют постоянного ремонта/восстановления из-за разрушающего действия мглы) и алхимическими технологиями переработки отходов.

Скавви

От четверти до трети населения полиса составляют скавви -- люди, которые регулярно выходят в дикие земли в поисках полезных вещей. Между скавви существуют договоренности о разделе территорий, но понятно, что проблемы соблюдения законности вне полиса стоят достаточно остро.

Типичная поисковая партия состоит из 10-15 человек, практически всегда родственников из одного клана. Те, чьи угодья находятся далеко от города, пользуются примитивными небесными экипажами, вроде тех, что строят саэране.

Скавви часто используют животных -- собак и хищных птиц для охраны и охоты, хомячков и канареек как живые детекторы мглы и других опасностей и т.п. Также считается, что в любой партии собирателей обязательно должна быть женщина, а лучше две, потому что женщины как и животные "нутром чувствуют" мглу.

К скавви же формально можно отнести людей из ремесленных кланов, которым приходится регулярно наведываться за сырьем в дикие земли, но которые не готовы раскрывать секреты их получения. На долю таковых приходится еще порядка одной шестой населения полиса. Обычно между ними и кланами потомственных скавви заключаются долгосрочные контракты на участие этих "пристяжных" в поиске.

Примечательно, что в полисах нет собственной армии или даже ополчения ввиду отсутствия необходимости в оных. С изредка забредающими в города аби вполне справляются те же скавви. С другой стороны, существует достаточно развитая и зачастую путанная система поддержания правопорядка, в которой бывают задействованы силы влиятельных кланов с конфликтующей юрисдикцией.

В частности, во многих полисах существует суд присяжных и соревновательные процессы. Полис как субъект права может выступать в качестве одной из сторон на суде. Также обвинение против частного лица часто сопровождается обвинением против его семьи или клана, которые недоглядели за одним из своих. Говоря о правосудии стоит отметить, что смертельный приговор во многих полисах означает принудительное участие в экспериментах со мглой, осуществляемых в интересах пострадавшего клана.

Саэране

Саэране могут в относительной безопасности перемещаться по диким землям, потому что мгла обходит стороной их таборы. Разумеется, от хищников и аби им приходится защищаться с оружием в руках, но в остальном для них земли между очагами цивилизации не представляют такой опасности, как для обычных людей. Почему это так, никто точно не знает, но именно благодаря саэранам после катастрофы и до появления небесных экипажей полисы могли поддерживать друг с другом хоть какую-то связь.

Основным занятием саэран в цивилизованных местах являются театральные представления, которые они дают под открытым небом. Сюжеты как правило основаны на истории -- общемировой или отдельных полисов. Делаются эти представления, если верить словам самих саэран, ради какой-то высшей цели, и труппы принципиально не берут деньги со зрителей, хотя могут принять в дар что-то полезное вроде одежды.

Такое пренебрежение к материальным ценностям вообще характерно для саэран. Они никогда не продают что-то за деньги, если таковые имеют хождение в полисе, где остановился табор. Однако с готовностью вступают в меновую торговлю или дарят и принимают подарки. Воровство считается

для сазран табв. Также сазране никогда не обмениваются рецептурами, хотя могут раскрыть рецептуру в одностороннем порядке.

В обычаях сазран есть и другие непонятные вещи. Например, хотя в них заключаются браки, понятие супружеской верности для них чуждо, и останавливаясь в каком-либо полисе мужчины и женщины из табора ищут компанию на ночь среди местных жителей. Считается, что многие сазране-мужчины бесплодны, и поэтому их жены вынуждены искать отцов для своих детей на стороне.

В пользу этой версии говорит и то, что сазране могут усыновлять детей со стороны, и даже часто сами предлагают это. Понятно, что отдают им как правило больных или калеченых, но сазран это не смущает. Более того, ходят слухи, что они знают секреты целительства или имеют особые силы, и что усыновленные ими дети как правило выздоравливают и укрепляются телом.

Еще одна заметная странность сазран -- двоеначалие в таборах. Каждый табор возглавляет мужчина, но есть еще и женщина, "говорящая с богами". Причем в отличие от старейшины, это всегда достаточно молодая женщина, и она где-то раз в пол года или год меняется. За этим скрывается какая-то тайна, но сазране не обсуждают этот вопрос с посторонними.

Хотя сазране не представляют собой значительной военной силы и не обладают алхимическими секретами, влияние их достаточно велико. Известен случай, когда правитель одного из полисов велел казнить старейшину одного из таборов за принесенную дурную весть. В результате несколько десятилетий ни один табор не приезжал в этот полис, и такая изоляция произвела очень удручающее впечатление на местных жителей. В конце концов правителя свергли, и сазране вернулись.

Стоит признать, что сазране в целом законопослушные люди и редко создают местным властям проблемы. А если кто-то оказывается замешан в преступлении, охотно идут на сотрудничество. Но с другой стороны если кто-то просит взять его с собой в путешествие, они часто соглашаются, и бывало так, что разыскиваемые преступники или должники скрывались таким образом. В результате отношение властей к сазранам скорее настороженное, но препятствий им стараются не чинить. Простые же люди их повсеместно любят, поскольку они приносят разнообразие в их жизнь.

После появления медленного стекла и бурного развития авиации особое положение сазран было несколько подорвано, но традиции стоят на их стороне.

Хао

Так называются живущие в диких землях люди. Помимо достаточно больших территорий, на которых располагаются полисы, от появления мглы также застрахованы крошечные участки земли вокруг Ильт-фа, странных деревьев, которые появились после катастрофы. Они высокие, с характерной чуть теплой на ощупь корой и узкими вытянутыми листьями, тускло светящимися в темноте. Считается, что ни одна разновидность мглы не подходит к такому дереву ближе, чем на десяток метров.

Понятно, что на такой крошечной территории не может жить много людей. Обычное поселение хао насчитывает три-четыре семьи общей численностью под 40 человек, живущих в крайней бедности и скученности по стандартам полисов. Некоторые хао живут достаточно близко от городов, и даже до открытия медленного стекла могли худо-бедно торговать с ними. Большинство же остаются в изоляции и по сей день.

Предполагается, что хао не выродились благодаря сазранам, которые периодически берутся перевезти семью из слишком разросшегося поселения на новое место жительства. Также про хао ходит много слухов, включая самые дикие -- якобы, лишние дети в них съедают или приносят в жертву деревенскому Ильт-фа, которому хао поклоняются как богу. Насколько эти слухи правдивы понять трудно, хотя то, что религиозные практики этих дикарей сильно отличаются от таковых в полисах -- факт.

С появлением медленного стекла для хао, как и для жителей полисов, открылись новые возможности. Теперь Ильт-фа -- не единственная защита от мглы, а значит хао могут путешествовать. Конечно, чтобы соорудить на довольно большой высоте небольшую платформу для ночевки, забраться на нее, спуститься вниз и забрать исходные материалы, требуется известная ловкость и сторонняя помощь. В большинстве своем бродящие хао -- это молодые отчаянные люди, сбивающиеся в банды и ищущие лучшей жизни.

В последние годы такие банды превратились в заметную угрозу для некоторых полисов. Они совершают набеги на скавви, иногда перехватывают небесные экипажи. Также такие хао служат источником людей для вольных бродяг из числа наиболее отчаянных.

Вольные бродяги

С появлением авиации для общества наступило время бурных перемен. В частности, за прошедшие 30 лет сформировался небольшой, но деятельный класс вольных бродяг -- людей, которые смогли как-то раздобыть воздушный экипаж и теперь пытаются поймать удачу за хвост. Большинство из них балансирует между торговлей, шпионажем и откровенным разбоем, хотя

некоторым удалось заработать репутацию и стать уважаемыми предпринимателями.

Стоит отметить, что стоимость экипажа растет в зависимости от размера далеко не линейно, и позволить себе действительно большие могут только полисы и богатые кланы. Типичный вольный торговец ходит на экипаже грузоподъемностью в пару десятков тонн и экипажем под 20 человек. Самые мелкие экипажи рассчитаны на 3-4 человек и 3-4 центнера груза. Аэронавтика плохо подходит для одиночек, поскольку без напарника управляться с экипажем достаточно сложно.

Стоит отметить, что между вольными бродягами и властями существует подспудная конфронтация. Жизнь независимых скитальцев привлекает людей с авантюрной жилкой, склонных бросать вызов авторитетам и не нашедших себя в обычном социуме полисов.

Башибары

Помимо вольных бродяг медленное стекло породило и еще один новый класс людей. Башибары -- это разного рода отщепенцы и изгои, которые живут вне полисов и ночуют на небесных путях, благодаря чему мгла не может до них добраться. Помимо естественного собирательства башибары занимаются разбойным промыслом, устраивая засады на проходящие небесные экипажи.

Конечно, грабить идущие на большой высоте экипажи -- занятие не самое простое. Башибары выбирают для нападений места, где экипаж будет идти достаточно низко, и где его можно будет закидать абордажными крючьями и гарпунами, чтобы не дать уйти. Также часто используют импровизированные тараны, которые быстро поднимают на небесный путь и запускают в сторону экипажа, в надежде повредить его реактор.

Долгое время башибары были представлены немногочисленными разрозненными группами, однако пару лет назад наметилась тенденция к их объединению. Многие банды обзавелись контактами в полисах, через которые они смогли сбывать награбленное и закупать нужные им вещи. Наиболее влиятельные обзавелись собственными трофейными небесными экипажами.

В ответ на растущую угрозу ряд кланов, вовлеченных в торговлю, провел в последнее время несколько силовых операций против башибаров, истребив и рассеяв наиболее опасные группировки.

Аби

Чудовища аби -- такое же порождение катастрофы, как мгла или небесные пути. В их магической природе нет никакого сомнения -- подобные существа просто не могут появиться естественным путем.

Тело любого аби -- это зачастую кошмарно выглядящая конструкция из разных предметов, слепленных вместе непонятным грязно-белым веществом. Аби вбирают в себя трупы животных, ветки, камни и иногда даже мглы. Назвать результат формой жизни сложно. Насколько известно людям, аби не нуждаются в пище, не размножаются, а когда "умирают", просто рассыпаются на составные элементы.

Устоявшихся форм у аби нет, хотя иногда встречаются небольшие стаи более-менее похожих друг на друга чудовищ. По размерам аби также весьма разнообразны. Встречаются экземпляры от крупной собаки до слона.

Большинство аби агрессивно и нападает на людей при встрече, стараясь убить и, нередко, включить труп в свое тело. При этом действуют они как правило очень прямолинейно, не используя каких-то хитрых охотничьих тактик или боевых приемов. Эти трупы аби компенсируют огромным запасом прочности, превосходными физическими данными и неприятными сюрпризами вроде шипов, отстреливающихся шипов или сильной кислоты во внутренних полостях тела. Некоторые могут даже внушать сверхъестественный страх.

К счастью аби появляются не так часто, и в большинстве случаев не успевают нанести значительного вреда. Если чудовище оказывается поблизости от полиса, на него устраивают облаву и обездвигивают, после чего либо рубят на мелкие куски, либо сжигают. В отдельных случаях приходится заманивать особо сильного аби в яму-ловушку.

Примечательно, что на аби, похоже, почти не действует мгла. За триста лет удалось найти всего две-три рецептуры, в которых бы использовались части тела аби.

Существует популярная теория, согласно которой аби -- продукт редкой разновидности мглы, хотя против нее говорит то, что к солнечному свету чудовища безразличны.

Примеры мглы, скафа и его использования

"Зеленая мгла"

Выглядит как плотный туман зеленовато-желтого оттенка, который сгущается в середине ночи ближе к вершинам холмов и других возвышенностей и держится там до самого рассвета.

Встречается повсеместно и довольно часто. Эта мгла исключительно важна для хозяйства, поскольку от нее зависит добыча нескольких базовых ресурсов.

После зеленой мглы на прочных поверхностях типа камней или стволов бамбука остается манна -- зелено-бурые с белыми прожилками шарики размером до небольшого кулака, похожие по консистенции на грибы. Они съедобны даже в сыром виде и весьма питательны. Манна может обеспечить почти полный рацион для человека, хотя питаясь только ей одной без овощей и фруктов можно заработать авитаминоз.

Манну можно сушить и хранить, и она остается съедобной еще несколько лет. Манна почти не имеет своего вкуса и запаха, но легко впитывает его от соуса или специй, так что не сильно приедается.

Сбор манны по соотношению выхода продукта к затраченному времени сильно выигрывает у традиционного сельского хозяйства. Кроме того, зеленая мгла появляется круглогодично. Не удивительно, что манну считают даром небес.

Зеленая мгла поглощает трупы крупных животных, оставляя нетронутыми шкуру, сосуды и кости. Шкуру и сухожилия после минимальной обработки можно использовать на одежду, веревки и тп. Кости становятся гораздо плотнее и тяжелее и превращаются в прекрасный источник тепла, хотя извлекают его не горением, а каталитической реакцией.

Человека зеленая мгла погружает в беспробудный сон, переходящий в кому при длительном воздействии. Тот же эффект оказывает алкоголь, взаимодействовавший с зеленой мглой, хотя это свойство пропадает через несколько дней.

Оконные листья

Гибкая глина

"Вулканова кровь"

Почти не прозрачная черная мгла, проступающая из трещин в земле и покрывающая все вокруг слоем до метра толщиной. Встречается редко, как правило в горах, но появляется относительно регулярно.

Отличается очень полезным воздействием на воду, которую превращает в железо. Железо получается очень чистым (с поправкой на примеси в самой воде), но нестабильным. На свете солнца в течение нескольких дней оно постепенно превращается в тяжелую желеобразную массу, которая растворяется в воде без следа.

Однако это магическое железо можно превратить в нормальное, если его расплавить и дать застыть снова. Правда, стоит заметить, что из-за чистоты это железо достаточно мягкое. Получить же в достаточном количестве древесный уголь для насыщения его углеродом и получения стали в мире неоткуда в связи с почти полным отсутствием деревьев.

Железное желе можно использовать для удаления ржавчины.

На людей вулканова кровь воздействует только при попадании в легкие. При этом она вызывает сильные головные боли, а в отдельных случаях инсульт.

У листьев растений эта разновидность мглы вызывает изменение окраса с зеленого на металлический. Эффект пропадает через два-три часа.

"Проклятие Мидаса"

Один из самых неприятных и страшных по воздействию видов мглы, который, к счастью, встречается крайне редко. Выглядит как еле заметная дымка с изредка сверкающими в ней искорками. Проходит насквозь через любой материал, кроме золота.

Целенаправленно преследует людей. На короткие дистанции может перемещаться с удивительной стремительностью, и вступив в контакт с кожей не отцепляется от нее, пока не убьет жертву.

Человеческое тело под воздействием проклятия Мидаса превращается в чистое золото, причем этот болезненный процесс захватывает только самый верхний участок. Золотая пленка постоянно трескается, обнажая новые и новые участки плоти и усиливая мучения. В конце концов от человека остается гротескная позолоченная статуя, внутри которой можно найти изъеденные золотом легкие, желудок, кишечник и некоторые другие внутренние органы.

В некоторых полисах приговоренных к смерти оставляли прикованными в местах, где относительно часто появлялось Проклятие Мидаса, в надежде получить из их тел золото.

Известно, что этот редкий металл непроницаем для многих разновидностей мглы. Кроме того считается, что украшения из золота отпугивают мглу.

Имена и обращения

Схема построения имен собственных в мире ближе к азиатской, чем к европейской. На первое место ставится фамилия, к которой через дефис присоединяется личное имя. Далее идет название клана. Например, Лашени-Идьари Мариали -- это женщина из семьи Лашени, нареченная при рождении Идьари, которая принадлежит к клану Мариали.

Личное имя в целом можно поменять по желанию, хотя делается это не очень часто. Для людей, скрывающих свое происхождение, предусмотрена "фамилия" Сато, что значит "сирота".

Разумеется, полное формальное именование используется только в соответствующих обстоятельствах, а в менее формальных сокращается. В вежливой беседе на "вы" принято опускать название клана. В вежливой беседе в неформальной обстановке используют только личное имя, но в знак уважения добавляют к нему "-джан" или "-джани" для мужчин и женщин соответственно. Только по имени допустимо обращаться только к близкому другу или к младшим членам семьи.

Предусмотрены другие суффиксы, хотя эта система обращений и не так развита, как в реальной Японии. Суффиксы полагаются при общении с главой клана или другим человеком, которому ты присягал на верность, с учителем или наставником и с родителями жениха или невесты в момент формальной просьбы о браке.

Описания некоторых полисов

Эниалон

Профиль: милитаристы с синдромом осажденной крепости

Проблемы: перенаселение

Ключевые черты: аби, батаро

Влиятельные кланы и организации: Интеки (строительство), школа Оррена (гладиаторы), Мореали (оружие)

Эниалону не повезло с расположением. По неизвестной причине город постоянно подвергается нападениям аби, причем так было с самых первых дней после катаклизма. Пережить первые годы города помогло то, что значительную долю его обитателей составляли военные из базировавшегося неподалеку пограничного гарнизона.

Из-за аби сейчас даже на фоне массового владения оружием жителями других полисов Эниалон выделяется повышенной военизированнойностью. В частности, это единственный полис, который в настоящий момент имеет городскую стену. Да и в целом общество полиса более авторитарно, чем в других городах. В частности, в Эниалоне существует монархия, и власть правителя, который носит титул "сейтай", хоть и не безгранична, но достаточно высока.

Разумеется, аби -- противник неразумный, и за три века жители Эниалона выработали эффективные способы борьбы с ними. Однако даже сейчас раз в месяц-два какой-нибудь аби оказывается достаточно ловким, чтобы забраться на стену, и достаточно опасным, чтобы даже убить кого-то. Окрестности Эниалона также остаются зоной повышенного риска, и потому отряды скавви там бывают более многочисленными и осторожными, чем в других городах.

Кстати, именно благодаря нападениям аби в Эниалоне есть традиция изготовления и ношения тяжелых доспехов -- в других полисах в них попросту нет нужды.

Охрана города -- дело всеобщее, и все способные держать оружие в руках должны периодически стоять на страже. Неудивительно, что большинство эниалонцев воспринимают внешний мир в первую очередь как источник опасности. Это в частности замедлило развитие торговли с другими полисами после появления медленного стекла.

Интересным элементом, вписывающимся в общий воинственный настрой Эниалона, является школа Оррена, которая готовит сражающихся во славу бога гладиаторов. Корнями своими она уходит во время до катастрофы, когда драки на смерть на арене были развлечением для толпы. Сейчас поединки также проводятся, но с другой, религиозной целью, а до смерти бьются один раз в пять лет на праздники. Считается, что духовная подготовка бойцов позволяет им избежать осквернения при убийстве.

Члены школы Оррена -- одни из лучших индивидуальных бойцов в мире. Также они имеют некоторые обязанности и привилегии религиозного характера. В частности, жрецы-воины имеют право любую конфликтную ситуацию объявить божьим делом, решить которое нужно в смертельном поединке. Правда, каждую из сторон должен защищать именно воспитанник школы, так что случается такое довольно редко.

Кстати, религиозная деятельность в Эниалоне вообще сопряжена с рядом ограничений. Например, выступать в роли жреца или проповедника можно, только получив лицензию от короны, и власти

в целом притесняют мелкие культы, отдавая предпочтения трем "традиционным" направлениям. Отчасти это связано с историей вековой давности, когда некая секта устроила успешное покушение на сейта по своим внутренним сектантским соображениям. Подозрительность по отношению к харизматичным проповедникам и новым культам с тех пор сохранилась у большинства жителей города.

Местность, в которой расположен полис, имеет непростой рельеф, изобилующий перепадами высот, а потому скавы Эниалона труднее выходить в поле, чем их коллегам из других полисов. Рельеф создает проблемы и при строительстве в самом полисе. Значительная часть безопасной от мглы зоны приходится на горные склоны, и жителям приходится идти на значительные ухищрения во время возведения домов.

Важную роль при этом играет "батаро", один из продуктов мглы. Это вязкий гель, который при нанесении на медную или железную основу начинает превращаться в вещество, с которым в данный момент контактирует, и которое не является самим металлом. В строительстве батаро позволяет быстро возводить конструкции более-менее произвольной формы из каменного монолита. Благодаря этому клан Интеки, который владеет производством геля, способен возводить прочные многоэтажные дома.

Также батаро используют для ограниченного производства некоторых материалов, которые относительно редко встречаются в окрестностях Эниалона. Батаро не может превращаться в металлы и сложные по структуре материалы. К тому же не всегда его применение экономически целесообразно.

Стоит также сказать о главной достопримечательности Эниалона, Окато-Сейтай, или арке правителя. Это величественное нависающее над городом сооружение высотой более 100 метров, построенное вокруг аномального небесного пути. Аномален он по двум причинам. Во-первых, он остается активным в темноте. Во-вторых, он, собственно, представляет собой немного наклоненную арку. В верхней точке Окато-Сейтай располагается резиденция правителя.

В последние десятилетия главной проблемой Эниалона стало перенаселение. Отдельные политики даже предлагают решать ее путем завоеваний, хотя на текущий момент парк воздушных экипажей города не позволит перебросить достаточное количество войск, чтобы напасть на кого-то из соседей.

Патая

Профиль: долгоживущие гедонисты. для которых жизнь -- театр, космополитизм

Проблемы: низкая рождаемость. иммигранты

Ключевые черты: киноварные пилули. бенвениста

Влиятельные кланы и организации: Фэр Дэрг (киноварные пилули), Мариали (стекло)

Патая считается городом вопиющего социального неравенства. где декадентствующие вечно молодые аристократы живут за счет каторжного труда бедняков. Отчасти это так, хотя ситуация несколько сложнее.

Чуть больше двух веков назад в Патее наткнулись на рецепт вечной молодости. Вернее пилули. получаемые из обработанных мглой кристаллов киновари. позволяют отложить процессы старения до преклонного возраста. а также несколько повысить иммунитет. Правда в определенный момент природа берет свое. и принимающий пилули человек начинает стремительно стареть и, как правило, за несколько месяцев умирает.

Чем раньше начать прием пилуль. тем больше лет молодости можно обрести. Получив первую дозу в 15-16 лет и в меру заботясь о здоровье, человек может с уверенностью рассчитывать дожить до 75-80 лет в прекрасной форме.

Кстати. многие из аристократов Патеи предпочитают свести счеты жизнью. когда признаки стремительно надвигающейся старости становятся очевидными. Это называется "принять черную пилулю" в честь яда. дающего быструю и относительно безболезненную смерть. который является самым популярным способом самоубийства. К такому поступку другие аристократы относятся с пониманием. хотя хватает и тех. кто считает его проявлением трусости и, соответственно, унижением для фамильной чести.

Рецепт киноварных пилуль первоначально открыл клан Фэр Дэрг. и они с готовностью продавали их всем. кто мог заплатить. Лишь десятилетия спустя выяснилось. что пилули вредят фертильности. причем как мужчин. так и женщин. Шансы на беременность в пары. где каждый хотя бы раз в жизни принимал пилули. ничтожны. и многие влиятельные кланы Патеи столкнулись с перспективой вымирания. С другой стороны продленная молодость оказалась слишком большим соблазном, чтобы от нее отказываться.

В итоге в Патее сложилась специфическая трехуровневая социальная структура. На вершине находятся элиты кланов. которые могут позволить себе регулярно принимать пилули. Многие из них действительно могут вести достаточно праздный образ жизни. учитывая общее богатство полиса, хотя необходимость управлять городом с этой аристократии никто не снимал.

Внизу социальной лестницы находится бесправная беднота, на труде которой держится экономика. Стабильность общества обеспечивает средний класс, для которого существуют две большие морковки. Первая -- это дополнительные годы молодости. Наиболее талантливые или влиятельные

люди из среднего класса получают пилюли в награду за службу аристократам. В частности, так покупается верность лидеров скавви, копия которых всегда можно обернуть против недовольных низов.

Поскольку служить приходится за каждую дозу, получают они лишь часть выгод и полный набор негативных последствий, но спрос сильно превосходит предложение. Кстати, бытует отчасти верное мнение, что ребенок от союза, в котором один из партнеров принимал киноварные пилюли, перенимает часть долголетия родителя. Влияние пилюль на рождаемость в средних классах отчасти нивелируется тем, что свою первую дозу талантливому не-аристократу обычно удается выслужить годам к 30, и к этому времени он уже успевает обзавестись потомством.

Вторая морковка -- это институт консортов, благодаря которому молодой представитель среднего класса может повысить свой статус и обеспечить место в аристократии своим детям. Первый брак у аристократов заключается в 14-15 лет, после чего от пары ждут как можно скорейшего продления рода. С появлением первенца или второго ребенка (в благородном обществе есть спор относительно того, сколько внуков пара обязана произвести на свет), молодых людей допускают до пилюль и позволяют заводить консортов из низших классов. Смысл такого смешанного союза в том, что шансы завести в нем детей заметно повышаются.

Статус консорта ниже, чем статус супруга аристократической крови. Но в части кланов дети, рожденные от такого союза, уже считаются полноценными аристократами и в случае смерти детей от равного брака становятся наследниками. Аристократии это позволяет поддерживать численность своих семей на приемлемом уровне.

Вся эта система в сочетании с существованием лекарств от венерических заболеваний привела к довольно сильной сексуальной раскрепощенности аристократии. Адюльтер в благородном обществе -- явление обыденное и часто публичное. Да и число консортов никто не ограничивает, так что некоторые любвеобильные аристократы заводят себе целые гаремы. Понятно, насколько странно это выглядит в глазах стороннего наблюдателя, привыкшего к святости института брака.

С относительно низкой фертильностью в обществе связано отношение патейцев к иммигрантам. В определенный момент стало ясно, что при существующем уровне потребления киноварных пилюль полис попросту вымрет. Чтобы предотвратить это, власти сильно ограничили производство и хождение пилюль (что и привело к появлению современной аристократии как сословия), а чтобы компенсировать потери населения обратились за помощью к саэранам. С их помощью Патея добилась иммиграции нескольких тысяч людей при собственном населении на тот момент порядка 25 тысяч -- по большей части хао, но также и жителей некоторых других полисов.

Интеграция этих людей потребовала немалых усилий, и с тех пор в Патее сохранилась определенная установка на толерантное отношение к чужакам. К сожалению, с появлением аэронавтики эта установка сыграла с городом дурную шутку, поскольку в него ринулась беднота из соседних полисов, наслышанная о богатстве Патеи. В настоящий момент проблемы, связанные с иммигрантскими сообществами, стоят довольно остро.

Вторая распространенная в Патее технология, которая также играет на образ декадентствующей аристократии -- бенвениста, жидкость, которая может образовывать кристаллы, несущие в себе запись голоса и эмоций.

Процесс записи выглядит так. Бенвениста по капле падает на поверхность, на которой имеется небольшое количество золота, и превращается в кристалл. Запись прерывается, если поток жидкости прекращается где-то на минуту.

Чтобы воспроизвести запись, кристалл бенвенисты нужно опустить в уксус, причем сделать это можно только один раз, поскольку в процессе кристалл растворяется. Запись воспроизводит поверхность уксуса (обычно используется емкость рупорообразной формы, которая усиливает звук). При этом если звучит человеческий голос, все, кто его слышат, одновременно чувствуют те эмоции, которые испытывал человек во время записи.

Процесс производства бенвенисты достаточно прост и дешев, так что подобные звукозаписи распространены. Сейчас технология в первую очередь используется в индустрии развлечений (есть даже черный рынок аморальных записей с голосами жертв пыток и тому подобными вещами).

Однако стоит отметить те изменения, которые бенветиста привнесла в общество Патеи. Запись может до определенной степени помочь проверить искренность человека, причем сделать запись можно и тайно. Например, если человек заявляет в разговоре о своей преданности, но при этом испытывает презрение -- это явное указание на его ненадежность.

В итоге для успешной карьеры или бизнеса в Патее важно не скрывать эмоции, а испытывать нужные в соответствии с требованиями момента. Аристократия Патеи сделала этот принцип частью этикета, и сейчас нормой считается стимулировать нужные эмоции и гипертрофированно выражать их. Человеку со стороны такое общение покажется наигранным, как будто он смотрит на актеров в театре.

Основной нынешней проблемой, стоящей перед Патеей, является усиливающееся социальное неравенство. Вызвано оно с одной стороны наплывом иммигрантов, а с другой импортом предметов роскоши из других полисов, на который с каждым годом отвлекаются все большие ресурсы.

Гемения

Профиль: альтернатива семьям, религиозный мистицизм с мессианским уклоном

Проблемы: назревающая гражданская война с религиозной подоплекой

Ключевые черты: раствор душ

Влиятельные кланы и организации: Церковь Гоатуна, Эперо, Орден Единоликих, Ардонис

Для жителей Гемении вопрос товарищества -- больше, чем просто выбор друзей или коллег по работе. Один или несколько раз в жизни они могут вступить в магический союз, который связывает участников сильнее, чем любые родственные связи. Делается это с помощью продукта мглы, который называется кокту-айн, "раствор душ".

В ходе ритуала участники будущего союза добавляют к раствору по капле своей крови, после чего каждый делает по глотку. В течение нескольких недель после этого их внешность меняется, пока не становится одинаковой у всех, как если бы они были близнецами. Результат -- отчасти усредненная внешность всех участников, отчасти что-то новое.

По мере трансформации бру-айн, "братья духа" становятся гораздо ближе друг к другу в эмоциональном плане. Они чувствуют потребность защищать и поддерживать друг друга, идти друг другу навстречу и даже могут интуитивно чувствовать эмоции и мысли друг друга, как это иногда бывает у настоящих близнецов. Это не значит, что в таких группах не бывает разногласий, или что все бру-айн начинают думать одинаково -- просто им становится гораздо проще притереться друг к другу. В итоге в многих ситуациях они могут действовать эффективнее, чем не имеющие такой связи люди.

Трансформация не всегда безопасна. Иногда по неустановленной причине она идет неправильно, обезображивая или убивая всех участников ритуала. Выжившие люди, которых постигла такая судьба, как правило становятся изгоями. Также существует поверие, что если один из людей, проходящих трансформацию, умрет до ее окончания, то и всех остальных ждет плохая участь -- сразу же или через небольшое время.

Бру-айн редко бывают разных полов -- мало кому хочется приобрести мужеподобную или женоподобную внешность. Также не принято создавать союз с людьми слишком отличного возраста. Обычно разница между старшим и младшим бру-айн в группе не превышает 5 лет и крайне редко превышает 10.

Стать бру-айн можно повторно, но каждый последующий раз трансформация становится гораздо более опасной как для того, кто ее уже проходил, так и для остальных участников. Если шанс обезображивания во время первой трансформации оценивается как 1 к 10,000, то для второй -- 1 к 100, а для третьей -- 1 к 2. Соответственно, желающих рисковать находится мало.

Ритуал Братания Душ считается сакральным, а секрет производства кокту-айн находится в руках жрецов Церкви Гоатуна. Церковь -- это по сути бывший клан Атун, который стал полноценной религиозной организацией с собственной мифологией и доктриной.

От традиционной достаточно практичной религии региона гоатунийцы отличаются большей склонностью к мистицизму, в частности, они полагают целью своего существования создание воплощенного "соборного духа Гемении", сверхъестественного покровителя полиса, который сможет управлять мглой и принесет многие блага своим последователем, когда войдет в полную силу. Жрецы верят, что добиться этого можно, правильным образом подбирая группы бру-айн и заключая браки, от которых будут рождаться правильные дети.

За полтора века существования Церковь Гоатуна превратилась из небольшого клана в самую влиятельную организацию в Гемении, хотя ее власть далеко не безгранична. Последние 50-70 лет традиционные кланы все сильнее противостоят ей, пытаясь защитить былые привилегии и власть. Сейчас ключевым игроком в этом противостоянии является клан Эперо, который вместе с союзниками по влиянию приблизительно равен гоатунийцам.

За последний десяток лет особое место в религиозной и политической жизни полиса приобрел также орден единоликих. Это радикальное тайное общество людей, которые не желают проходить трансформацию, и которые считают злом программу церкви. За последние годы эти люди (либо кто-то, прикрывающийся их именем) совершили ряд политических убийств, причем как Церковь Гоатуна, так и клан Эперо обвиняют противников в тайном спонсировании и науськивании ордена. Горячие головы агитируют отвечать насилием на насилие, и если ситуацию не взять под контроль, она может вылиться в массовые беспорядки, а то и гражданскую войну.

Кстати, первоначально орден состоял исключительно из беженцев полиса Аркон, который лишился своей защиты от мглы лет 20 тому назад. Гемения приютила часть выживших арконцев, и взаимодействие этих людей и коренных жителей сопровождается целым спектром проблем. В случае беспорядков беженцы пострадают вне зависимости от того, какая сторона возьмет верх в конфликте.

Мирэма

Профиль: проблемы сна и памяти, обезчеловечивание рабочих

Проблемы: распространение наркомании

Ключевые черты: экстаин, Моджоситу

Влиятельные кланы и организации: Эрэф Кей (скавви), Фэриц (промышленники)

В Мирэме социальный статус человека виден без всяких подсказок вроде одежды или дорогих украшений. Самые бедные люди не имеют волос, даже бровей и ресниц. Связано это с побочными эффектами продукта мглы под названием экстамина, который играет значительную роль в экономике полиса.

Экстамина -- это определенным образом обработанные листья местного растения, которые можно жевать. Он оказывает сильное стимулирующее действие и позволяет фокусировать внимание до степени, невозможной для нормального человека. На постоянных дозах экстамина человек может обходиться без сна и отдыха несколько недель, занимаясь без отрыва самым монотонным и неинтересным делом и даже получая от этого определенное удовольствие.

Разумеется, рано или поздно усталость возьмет свое. После десяти дней без сна утомление начинает проявляться в виде кратковременных слуховых галлюцинаций. На двадцатый день начинаются приступы микросна, а спустя еще несколько дней человек неминуемо впадает в кому. Разумеется, без помощи экстамина проблемы из-за нехватки сна проявились бы гораздо быстрее.

Считается, что если период поддерживаемого бодрствования не превышает двух недель, а в течение дня делать три-четыре часовых перерыва для разгрузки мышц и еды, негативные последствия будут минимальны. Правда после такой многодневной смены человеку все-равно необходимо отсыпаться (точнее человек впадает в состояние, промежуточное между спячкой и сном) где-то два дня, но выигрыш во времени, которое он может посвящать работе, все-равно очень велик.

У регулярного применения экстамина есть два побочных эффекта. Один -- косметический. От него начинают истончаться и терять пигментацию волосы. Они постепенно превращаются в седой пух, как это бывает со старыми людьми, а затем и вовсе пропадают. Экстамина в основном принимают люди, стоящие у подножия социальной лестницы, так что не удивительно, что в Мирэме плохие или отсутствующие волосы -- признак бедности.

Второй и гораздо более серьезный недостаток экстамина состоит в том, что он угнетает память. Время под действием этого вещества вспоминается словно сквозь дымку, как сон. Соответственно, учиться чему-либо под экстамином крайне сложно. Иными словами, этот стимулятор позволяет работать очень эффективно, если работа не требует особых навыков, но при этом лишает шансов на какой-либо профессиональный рост.

Этот эффект действует по разному на разные навыки. Те, для которых нужна "мускульная память", страдают меньше всего. А вот усваивать академические знания под экстамином практически невозможно. И даже для простых операций необходимо время от времени напоминать экстамищику, как нужно делать работу.

Сам по себе этот стимулятор был известен довольно давно, но он не получал особого распространения до того момента, как в полисе был открыт способ недорогого искусственного освещения. Вместе эти две рецептуры сделали круглосуточно работающие ремесленные предприятия значительно рентабельнее традиционных. За прошедшие с тех пор 90 лет употребление экстамина в Мирэме стало столь распространенным, что сильно изменило облик полиса.

Употребляющие экстамина работники заняли все рабочие места, где им хватает их ограниченных способностей, а кое-какие производства специально разбили на большее число простых этапов, чтобы можно было использовать работников на стимуляторе.

Помимо эксплуатационного характера труда положение этих людей осложняется проблемами с внешностью и нехваткой жизненного опыта, из-за которого со стороны они кажутся слабоумными. Учитывая, что их доля в населении полиса уже перевалила за одну пятую, это лишь вопрос времени, пока кто-то сможет воспользоваться их угнетенным положением в своих политических целях.

Однако главная проблема, связанная с экстамином, кроется не в потенциальном протесте рабочих, а в недавно открытом способе ловить под ним кайф. Быстрые ритмичные удары определенного тембра вызывают наслаждение у человека под воздействием стимулятора. За последний десяток лет употребление экстамина и игра на барабанах либо танцы под него превратилась в одно из излюбленных развлечений молодежи. Таким способом убивают время не только бедняки, но и отпрыски богатых и влиятельных домов, а также дети из среднего класса, которые по идее должны со временем стать прорабами и обеспечивать работу экстамищиков. Проще говоря, Мирэме грозит огромная проблема в лице целого поколения бездарей-наркоманов, и как это предотвратить совершенно непонятно.

В частности, влиятельный клан скавви Эрэф Кей и ряд торговых кланов, выступают за полный запрет экстамина. Основным их противником в этом споре является клан Фэриц, контролирующий большое количество ремесленных мастерских. С их точки зрения, вместо запрета нужно полностью маргинализировать употребляющих экстамина, чтобы страх стать изгоем удерживал молодых людей от экспериментов в этом направлении. Понятно, что позиции сторон во многом продиктованы экономическими интересами, а предлагаемые методы решения проблемы страдают от излишней теоретичности, но в ближайшее время делать что-то придется.

Другой примечательный фактор, влияющий на жизнь Мирэмы -- это волшебное озеро Моджоситу. Оно небольшое, расположено в центральной части полиса, а посреди него находится крошечный остров. На острове стоит гробница Кимирпиту, легендарного мага, который во времена катастрофы

смог привести жителей города, которым он правил, в безопасное место. Жители Мирэмы в большинстве своем уверены, что дух Кимирциту живет на острове до сих пор, и на это есть серьезные основания.

Достоверно известно, что события, происходящие поблизости от Моджоситу или на самом острове могут являться во сне жителям полиса. Сны эти очень яркие и запоминающиеся, а главное -- одинаковые для всех. Собственно, первый раз, когда этот эффект проявил себя, люди стали свидетелями убийства, произошедшего за несколько дней до этого и замаскированного под несчастный случай. Расследование показало, что сон соответствовал действительности, и люди решили, что таким образом дух Кумирциту выразил свое недовольство осквернением места упокоения.

В настоящий момент у Моджоситу регулярно проводятся мероприятия увеселительного или патриотического характера -- от массовых гуляний до торжественных церемоний. Зачастую оно переходит в сон-видение, так что все жители Мирэмы (за исключением экстамишников, разумеется) могут оказаться сопричастными им.

Последнее время по городу пошли слухи, что волшебство озера стало хуже работать, и что это результат распространения экстамина. Хранители священного места -- небольшой, но весьма уважаемый клан жрецов Моджоситу-цасио -- официально никак не комментировали эти слухи. Но их мнение может оказать решающее значение в споре о стимуляторе, и понятно, что обе стороны пытаются склонить их на свою сторону.

Аркон

Профиль: уклон в механопанк, философия идеализма

Проблемы: вторжение мглы

Ключевые черты: ктезибы

Влиятельные кланы и организации: отсутствуют

Еще двадцать лет назад Аркон был самым продвинутым в социальном плане полисом. Он был единственным, где существовало обязательное всеобщее начальное образование, и грамотность была правилом, а не исключением. Связано это с человеком по имени Со-Тон, мыслителем, государственным деятелем и основателем псевдо-религиозного культа, жившим около 200 лет тому назад.

Со-Тон разработал философскую концепцию, сильно завязанную на святость чисел и существование незримого мира идей. Но помимо мистической части там были и весьма здравые мысли по организации жизни общества, общественному договору и другим вещам. Его труды по ряду причин оказались сильно востребованы, и в итоге после смерти Со-Тон был канонизирован как дух-покровитель полиса, а потомкам в наследство достались и установленные им духовные практики, связанные с чтением и математическими расчетами. Естественно, чтобы практиковать их, нужно быть сведущим в арифметике и уметь читать, что и обусловило существование публичной системы образования в Арконе.

Некоторые идеи Со-Тона, которые принимались за аксиому его последователями, стороннему человеку покажутся странными, если не безумными. Например, он говорил, что ограничивать распространение новых знаний нельзя, и что любое ноу-хау должно становиться общественным достоянием после того, как первооткрыватель получит причитающееся ему вознаграждение. На практике это воплощалось в 30-летний срок эксклюзивного использования любого производственного секрета, по истечении которого клан обязан был раскрыть его суть.

Одним из последствий такой системы было бурное развитие некоторых прикладных наук в последние десятилетия. В частности, ремесленники Аркона могли похвалиться продвинутыми познаниями в механике, и местные мастера, например, могли изготавливать механические часы со штыревым спусковым механизмом, автоматические календари и заводные игрушки. Также славились арконские ювелиры, зубные мастера и изготовители самострелов.

Последние, кстати, приобрели известность не столько благодаря хитроумным конструкциям их изделий (хотя в этой части им было что предъявить), сколько за счет использования ктезиб. Ктезибы -- это полученные с помощью мглы пружины, которые восстанавливаются после деформации только после соприкосновения с магнитом. При этом ктезиба может накопить значительную энергию (в разы большую, чем сравнимая по размерам пружина из хорошей стали) и хранить ее практически неограниченно долго. Арконские тяжелые ручные "стрелометы" взводятся с помощью кувалды и метают короткие стрелы на расстояние до тысячи метров, а прицельно бьют на сотню. Существуют и экзотические сделанные на заказ варианты такого оружия -- имеющие несколько стволов или предназначенные для скрытного ношения.

К сожалению, все эти достижения никак не помогли Аркону, когда в него пришла мгла. Около 20 лет тому назад территория полиса перестала быть безопасной, и десятки тысяч его обитателей были вынуждены бежать, бросив все свои пожитки. Выжила из них лишь десятая часть. Сейчас бывшие граждане Аркона оказались раскиданы по трем-четырем соседним полисам, согласившимся принять у себя беженцев.

Один клан Аркона особенно во время проявил себя с худшей стороны. Клан Хель специализировался помимо прочего на обслуживании небесных экипажей, и когда запахло жареным, они силой захватили практически весь имевшийся в наличии транспорт и бросили сограждан на произвол судьбы. Впрочем, это предательство принесло и негативные последствия.

Многие из уцелевших поклялись в кровной мести Хелю, а дать приют этим людям другие полисы не захотели. Проскитавшись несколько лет, флот Хель ушел далеко в неисследованные земли, и с тех пор о нем ничего не слышно. Уроженцы Аркона используют фразу "Ступай вслед за Хелем" в значении "пошел к черту".

Что послужило причиной Второй Катастрофы, как ее называли беженцы, неизвестно. В частности, одна популярная теория возлагает вину на массовое использование станков в последние годы существования Аркона. Дело в том, что в Арконе был известен ткацкий станок, приводившийся в движение за счет водяного колеса. С появлением авиации полис получил возможность экспортировать производимую ткань, которая даже с учетом транспортных расходов была значительно дешевле, чем у конкурентов.

Благодаря проходившему над городом сильному небесному пути Аркон имел источник по сути дармовой энергии. Если к активированному небесному пути, дающему в центре силу тяжести, превосходящую нормальную, пустить воду по трубке, она будет подниматься от земли самотеком. Дальше уже дело техники заставить поток делать полезную работу.

С появлением огромного внешнего рынка число ткацких заводиков в Арконе увеличилось в десятки раз, и многие предполагают, что это как-то истощило то, что защищало город от проникновения мглы. Во всяком случае во всех полисах, принявших беженцев, были приняты запреты на подобные "вечные" водяные колеса, а к любым сложным машинам стали относиться с подозрением.

Сейчас Аркон по большей части разграблен предприимчивыми вольными бродягами и поисковыми партиями полисов-соседей, а то, что осталось, пришло в запустение под натиском мглы. Секрет изготовления ктезиб, похоже, безвозвратно утерян.

Иполидон

Профиль: вынужденный матриархат, телегония

Проблемы: значительная диспропорция между полами, низкий уровень интеграции общества

Ключевые черты: лук Сунь-и

Влиятельные кланы и организации: Сафи

Мало где люди так сильно пострадали от катастрофы, как в Иполидоне. На первый взгляд может показаться, что местным жителям не раз везло, но каждая такая улыбка судьбы выходила им боком и приносила несчастья.

Для начала, Иполидон -- единственный полис, на месте которого до катастрофы уже существовал город. Он не целиком попал в безопасную зону, но непосредственно появление мглы большая часть жителей, число которых приближалось к миллиону, смогла пережить. Естественно, довольно быстро стало ясно, что с потерей внешнего снабжения прокормиться им всем будет нечем. Те, кто не рискнул сбежать через дикие земли, ударились в затяжную гражданскую войну. Сначала дрались за имевшиеся запасы продовольствия, затем -- ради истребления конкурентов, а ближе к концу вообще ради того, чтобы съесть убитых врагов.

Можно с большой уверенностью считать, что все пережившие эту бойню и сопровождавшие ее эпидемии так или иначе практиковали каннибализм. Также понятно, что к тому моменту, когда иполидонцам перестал грозить голод, общество было сильно искалечено и отброшено в дикость. Окончательно оправиться от последствий удалось только лет через 200, когда представители разных кланов перестали воспринимать друг друга как врагов во время перемирия, и полис начал обретать какие-то зачатки государственности.

Следующий удар пришелся по второму-третьему поколению, родившемуся после катастрофы. По неизвестной причине они заметно отличались от своих предков. С одной стороны иполидонцы в среднем стали заметно выше и более атлетически сложены. С другой, что-то нарушилось в механизмах наследования, и иполидонки стали рожать девочек гораздо чаще, чем мальчиков. Есть теория, что в полисе закрепился баланс полов, сложившийся после гражданской войны, в которой мужчин погибло заметно больше, чем женщин.

Как бы то ни было, на каждого мужчину в полисе стало приходиться порядка 20 женщин, и перспектив изменить эту пропорцию в будущем не было. Мрачная сама по себе ситуация оказалась еще серьезнее, когда обнаружилось, что в Иполидоне телегония -- суровая реальность. Родившаяся там женщина может зачать здорового ребенка только от одного мужчины -- своего первого партнера. Хуже того, беременность от другого мужчины практически гарантированно приведет к выкидышу, а также нанесет вред здоровью самой женщины, даже если ее прервать.

В итоге иполидонские семьи стали совсем не похожи на то, что встречается в других полисах. В них практикуется многоженство, но мужья выступают не в качестве глав семьи, а содержатся на положении почетных пленников. Им не дают рисковать собой -- заменить погибшего мужчину просто нечем. Их ограничивают в перемещениях -- кто же захочет рисковать тем, что мужчину умыкнут и сделают мужем в новой семье? И вообще мальчиков с детства пытаются воспитывать в духе покорности, а когда вырастут -- обеспечивают достаточно высокий уровень жизни, чтобы пригасить естественные порывы доминировать.

Понятно, что Иполидон -- это клубок вечных противоречий и конфликтов, и исторически их привыкли разрешать скорее насилием, чем как-то еще. Эта повышенная агрессивность и готовность к драке пронизывает все уровни, от бытовых отношений до межклановой политики.

Правда, за прошедшие века это насилие удалось в какой-то мере ритуализировать. Например, личные ссоры уже приводят не к поножовщине и дракам стенка на стенку с десятками жертв, как это было в прошлом. Вместо этого конфликты решаются в "некубацу", неформальном борцовском состязании. Они достаточно жестоки, но по крайней мере в такой дуэли считается "не по понятиям" калечить противницу, бить по лицу и вообще слишком активно использовать удары, а не захваты и броски.

Изменения постигли и сферу интимных отношений и того, что считается нормой в спальне. Во-первых, по понятной причине в Иполидоне однополый секс не табуирован и даже не осуждается, если речь идет о женщинах. Правда, постельные отношения помимо прямой функции, связанной с либидо и романтическими связями, стали выполнять дополнительную роль фактора выстраивания иерархии, как это бывает, например, в тюрьме. Это, разумеется, не значит, что в Иполидоне регулярно происходят групповые лесбийские изнасилования, а девушки с низким социальным статусом носят ошейники и кожаные маски в стиле БДСМ-порно, однако определенный элемент принуждения к интимным услугам в полисе присутствует.

Частичное решение проблемы нехватки мужчин появилось порядка 80 лет тому назад, когда скавви из клана Сафи добыли в мороке волшебный артефакт. Этот артефакт, "лук Сунь-и", названный в честь богини-девственницы, обладает свойством приводить к непорочному зачатию. Девушка, не познавшая мужчины, от прикосновения к луку с хорошей вероятностью беременеет. Но есть подвох. Родит она тоже девочку, и та будет похожа на нее, как две капли воды. На не-девственниц артефакт таким образом не действует, а у мужчин вообще вызывает смертельную болезнь.

Сафи, который на тот момент был обескровлен затянувшимся конфликтом с другим кланом, с помощью лука Сунь-и смогли относительно быстро восстановить свою численность, а затем и "выйти в дамки", открыв существование артефакта другим кланам и торгуя доступом к нему. В настоящий момент лук Сунь-и содержится в храме богини, и возможность прикоснуться к нему -- право любой свободной гражданки полиса. Договоренность об этом пятьдесят лет назад стала одной из главных вех на пути интеграции Иполидона.

Правда, в долгосрочной перспективе такое магическое клонирование только усугубляет проблему диспропорции полов. Более отдаленная проблема, о которой Иполидонки пока даже не подозревают -- постепенная деградация генофонда и, как следствие, снижение способности адаптироваться к резким изменениям внешней среды, например, к новым инфекционным заболеваниям.

Однако тридцать лет назад появилось еще одно потенциальное решение проблемы -- эмиграция. Иполидонские девственницы, ищущие мужа на всю жизнь в свое единоличное распоряжение, ринулись в другие полисы если не рекой, то довольно полноводным ручьем. Тех, кто нашел там семейное счастье, оказалось куда меньше -- уж слишком специфическими у них оказались представления о правильном браке. С другой стороны, спортивные девушки, готовые драться с полной отдачей, нашли свою нишу. Например, в Патее иметь телохранительниц из Иполидона -- это новая мода среди аристократов.

Стоит сказать пару слов о том, как складывались отношения полиса с саэранами, которым пришлось прикладывать дополнительные усилия, чтобы наладить нормальные отношения со склонными к враждебности иполидонками. Во-первых, до недавнего времени саэранские таборы приходили в полис в неполном составе -- все мужчины благоразумно оставались в паре дневных переходов и ждали, пока их женщины закончат свои дела и подберут их на обратном пути. Во-вторых, по понятной причине они никогда не брали с собой попутчиков-мужчин.

Тантаос

Профиль: медитации, спиритуализм, почти псионика
Проблемы: излишний консерватизм, отрицающие предков
Ключевые черты: камираку, вечные дети
Влиятельные кланы и организации: Гебани

Если в других полисах медитации -- необязательная часть религиозных обрядов, то в Тантаосе они -- неотъемлемая и необходимая часть повседневной жизни. Дело в том, что через медитации жители города обретают ряд сверхъестественных способностей, включая возможность посмертного существования.

Источник же этих способностей называется камираку, яйцо души. Это действительно яйца гнездящихся в окрестностях Тантаоса птиц, подвергшиеся воздействию мглы. Первоначально их использовали как украшения (камираку имеют очень прочную молочно-белую скорлупу, на которой красиво играет свет), и только лет через 50 после катастрофы были открыты их волшебные свойства.

Человек, носящий на теле камираку, может настроить его на себя путем некоторых упражнений, включающих медитации и пение мантр. И настройка, и использование яйца требуют навыков, которым нужно интенсивно учиться. Овладевший силой камираку человек получает так называемые «три языка».

«Язык не рожденных» -- это способность интуитивно узнать о зачатии ребенка. У женщин она

срабатывает всегда, у мужчин -- только если он был рядом с женщиной, желательно поддерживая телесный контакт, в момент оплодотворения. На общество эта способность влияет не очень сильно. Разве что неверным женам приходится прилагать особые усилия, чтобы скрыть от мужа последствия измены.

«Язык живых» -- это способность к невербальному общению. Такое общение может происходить только между двумя людьми и требует телесного контакта. Традиционно люди либо соприкасаются лбами, либо кладут ладонь на лоб, причем второй вариант используется при обращении старшего по статусу к младшему.

По сравнению с речью, язык живых дает сильно большую скорость передачи информации, иногда большую на порядок, но при этом не передает эмоциональную составляющую. Скорость тем выше, чем лучше два собеседника владеют дарами камираку. В худшем варианте -- когда посредственно владеющий языком живых обращается к не владеющему -- скорость падает до обычной скорости речи. Также скорость зависит от типа телесного контакта, и соприкосновение лбами дает самую лучшую связь.

Понятно, что на практике язык живых используется в тех случаях, когда он лучше подходит. Это деловые переговоры, обучение, тайный обмен сообщениями и т.п. Вполне допустимо, когда обычная речь и язык живых используются совместно -- первая для выражения эмоций, второй -- для передачи информации.

«Язык мертвых» -- это третий и самый впечатляющий дар камираку. После смерти яйцо становится вместилищем души владельца, и живые могут установить с ним связь. Овладеть языком мертвых заметно сложнее, чем языком живых, а общаться с чужими предками гораздо сложнее, чем со своими собственными. Связаться с тем, кто при жизни владел языком мертвых, проще, чем с тем, кто не владел.

Высшей степенью владения языком мертвых овладевают считанные десятки людей, а счет тех, кто способен достучаться хотя бы до своих родителей, идет на тысячи. Чтобы достичь такой высокой степени контроля над дарами камираку, требуются высокий самоконтроль, природная склонность, а главное -- многолетняя практика. Понятно, что доступно это только тем, кто располагает большим количеством свободного времени.

Долгое время язык мертвых был уделом немногих избранных, которые имели возможность воспользоваться опытом своих предков для решения собственных проблем. Однако около 80 лет назад обнаружился другой гораздо более удобный способ общения с миром духов -- медиумы.

В норме учиться настраивать камираку в Тантаосе начинают в детском возрасте, в 6-7 лет. Через два-три года девять детей из десяти успешно овладевает азами. Но есть относительно немногочисленные люди, которые не просто не обладают достаточной усидчивостью, а попросту «несовместимы» с яйцами души. В руках такого человека обычно очень прочное камираку, с которым ученик пытается установить связь, внезапно разбивается. Взрослый человек в такой ситуации умирает, а вот дети выживают, но необратимо изменяются.

Такие дети перестают расти, застывают в 9-10 летнем возрасте. Они остаются неполовозрелыми, их поведение остается поведением ребенка. А со временем они начинают стареть, так и не повзрослев.

Раньше судьба таких вечных детей, как правило, была безрадостна. Семьи победнее зачастую от них просто отказывались, как от иждивенцев. Но даже тем, кого соглашались кормить и давать кров из милости, было трудно жить, видя, как их братья и друзья становятся взрослыми, и сознавая, что им это не светит никогда.

Положение этого меньшинства изменилось благодаря клану Гебани. Брат его главы по имени Медиару, любимая дочь которого стала вечным ребенком, открыл для других отверженных приют и много трудился, пытаясь облегчить их участь. Медиару был мастером даров камираку, и адаптировал некоторые способы медитации для своих подопечных, чтобы помочь им справляться со стрессом. Оказалось, что вечные дети все-таки могут овладеть камираку, но особым образом.

После должной подготовки вечный ребенок может служить проводником между живыми и мертвыми, позволяя даже тому, кто не владеет языком мертвых, общаться с его предками. Более того, если обычно такой разговор проходит в режиме один на один, то медиум может вовлекать в него многих участников -- как живых, так и усопших.

Довольно быстро подопечные приюта Гебани превратились из изгоев в ценных специалистов, на услуги которых существует стабильный спрос, а сам клан стал одним из самых влиятельных в Тантаосе. Другие кланы до сих пор пытаются нащупать методику обучения медиумов, но пока что повторить успех удалось лишь одному, и он охраняет секрет столь же строго, как первооткрыватели.

За прошедшие несколько поколений полис стал заметно более консервативным, поскольку очень многие прислушиваются к советам предков и, соответственно, предпочитают старые проверенные методы новым и рискованным. В настоящее время в обществе поднимается определенный протест против такого положения вещей, подпитываемый рассказами о жизни в других городах.

Духовным лидером этого протеста можно назвать человека по имени Люцео. Он беженец из Аркона. Уже во взрослом возрасте начал изучать искусство обращения с камираку и достиг в нем больших высот. Однако он подвергает сомнению многие вещи, которые коренные тантаосиане принимают на веру.

Например, он считает, что яйцо души несет в себе лишь отпечаток воспоминаний владельца, и когда человек обращается к предку, он лишь зачерпывает эти воспоминания и говорит с созданной его разумом иллюзией, а не с настоящим духом.

Его аргументы не безупречны, но достаточно убедительны, особенно для людей, которым хочется в них верить. Впрочем, то же можно сказать и о его оппонентах, включая клан Гебани. Выльется ли это противостояние во что-то серьезное -- вопрос открытый.

Андромерия

Профиль: мореходы-геронтократы

Проблемы: истощающая экономику геронтократия

Ключевые черты: тесная связь с морем, моряки как отдельная категория, вечный песок

Влиятельные кланы и организации:

Единственный полис, где существует развитое судоходство -- это Андромерия. Дело в том, что он находится в каком-то получасе ходьбы от морского побережья. Довольно долго возможности полиса использовать ресурсы моря ограничивались отсутствием нормального порта, но где-то век назад было завершено строительство канала от моря в безопасную от мглы зону, и андромеряне начали использовать более крупные корабли.

Учитывая, что над водой мгла появляется реже, чем над землей, наиболее рискованные моряки с самого начала могли оставаться на ночевку на плаву, как правило собираясь по несколько лодок в одном месте, чтобы в случае чего прийти друг другу на помощь. Ну а с появлением нормальных кораблей капитаны начали отплывать от полиса вдоль берега на несколько дней, а то и недель. Это закономерно расширило еще больше набор доступных в полисе благ -- причем задолго до появления медленного стекла.

Конечно, в море есть и свои опасности, которые на земле не встречаются. Есть супрезу -- изредка набегающие одиночные многометровые волны. Есть хари -- внезапно появляющиеся в более глубоких участках моря гигантские водовороты, которые по общему убеждению моряков создают невероятных размеров чудовищные моллюски, питающиеся таким образом. Наконец, есть опасная для лодок разновидность мглы, из-за которой поверхность воды покрывается липким густым скафом, который со временем твердеет и становится очень тяжелым, утаскивая несчастных жертв на дно.

Надо сказать, что кланы моряков выделились в отдельную от сухопутных скавви касту с отличными традициями и порядками. Более того, между ними существует достаточно серьезное противостояние, которое пару раз за историю полиса выливалось в кровопролитные беспорядки. Моряки и скавви соревнуются в удали и отваге, соревнуются за рынки сбыта и влияние в Андромерии, да и попросту недолюбливают друг друга.

Но не только моряки, но и прочие жители Андромерии имеют к морю большой интерес. Связан он со скафом под названием "вечный песок", который может продлевать жизнь. Теоретически бесконечно. Песок добывается на морских пляжах в окрестностях полиса, а затем смешивается с рыбьим жиром и наносится на тело перед омовением во все том же море. Процедура оказывает тонизирующий и оздоравливающий эффект, причем тем более выраженный, чем старше человек. Сейчас возраст самых старых людей, продлевающих свою жизнь с помощью вечного песка, подбирается к двум сотням лет.

Однако у этого чудесного средства есть и недостатки. Для начала, песок может продлить жизнь, но не вернуть или сохранить молодость. Он оборачивает вспять некоторые возрастные изменения, но только наиболее серьезные. По большей части долгоживущие старики остаются стариками -- слабыми, вынужденными соблюдать диету, с ослабленным зрением, бессонницей и раздражительностью.

Также чем дальше, тем чаще необходимо совершать поддерживающие жизнь омовения. Старейшие из ныне живущих андромерян делают его ежедневно. А значит растут и расходы на эти процедуры.

Сам вечный песок встречается повсеместно, но чтобы он оказал свой эффект, он должен быть достаточно чистым. Поэтому его вручную отделяют от песка обычного, с которым он перемешивается на пляже и от которого отличается цветом. Процесс этот требует много труда и прилежания, что сказывается на стоимости продукта. Сюда же стоит добавить транспортные расходы -- нужно либо донести старика до моря, либо принести достаточное для омовения количество морской воды.

Не желающих умирать людей в полисе предостаточно, а потому спрос на вечный песок (и то количество труда, которое вкладывается в его производство и употребление) постоянно растет. В годы, предшествовавшие появлению медленного стекла, Андромерия из-за этого заметно обнищала, но появление торговли с другими полисами отсрочило назревавший социальный взрыв. Сейчас катастрофа снова становится ближе, и неизвестно, сможет ли полис пойти на болезненные ограничения на потребление вечного песка, необходимые, чтобы предотвратить ее.

Но, возможно, самое главное негативное последствие песка -- обилие стариков во властных структурах Андромерии. Главы почти всех влиятельных кланов полиса живут уже сильно за сотню лет и окружают себя такими же стариками, как они сами. Эта геронтократия приводит, с одной

стороны, к крайнему консерватизму властей, в котором они могут посоревноваться с кланами Тантаоса, а с другой к недовольству амбициозной молодежи, которой не светит встать у руля естественным путем и которая по этому поводу плетет заговоры. Очевидно, что если полис сотрясет-таки настоящая гражданская война, то во многих кланах вопрос "засидевшихся" лидеров будет решаться радикальным образом.

Открытым остается вопрос о том, могут ли жители других полисов воспользоваться благами долгой жизни. Те, кто решил под старость переехать в Андромерию, достаточно успешно используют вечный песок для продления жизни. А вот попытки экспортировать его и морскую воду для омоложения дают не слишком обнадеживающие результаты. Похоже, чтобы быть по-настоящему эффективной, вода должна быть свежей. Немногие патейские аристократы, которые пытались с помощью песка предотвратить резкое старение и смерть, не преуспели в этом.

Анасаж

Анасаж -- это поселение-эксперимент. строительство которого финансировали Патея и Эниалон около пяти лет назад. Расположен он в кратере потухшего вулкана в горах, разделяющих два полиса. Место это никак не защищено от мглы, и поэтому все здания города не стоят на земле, а висят в воздухе, опираясь на небесные пути. Понятно, что создание такого летучего поселения обошлось в копеечку и было сопряжено с большими техническими трудностями.

Причина, по которой спонсоры Анасажа пошли на такие большие траты -- редкая разновидность мглы, регулярно появляющаяся в кратере. Она оставляет на камнях после себя тонкую пленку кристалли, прочного материала, которому найдется множество применений в обоих полисах. Кристалль необходимо добывать очень быстро после появления, и поэтому необходимо держать наблюдателей поблизости и в полной готовности.

Местность

Кратер, который носит то же имя, что и город, имеет несколько вытянутую с юго-запада на северо-восток форму и размеры где-то 7 на 8 километров. Его стенки возвышаются где-то на 40-50 метров, если смотреть снаружи, и на 5-20 метров в зависимости от стороны, если смотреть из самого кратера. При этом изнутри склоны заметно круче, чем снаружи. Таким образом, пересечь стенку кратера на небесном экипаже можно только на северо-западе кратера, там, где стенки пониже. Кроме того, внутрь кратера ведет всего один небесный путь, способный принять среднетоннажные экипажи, что создает дополнительные транспортные проблемы.

В юго-восточной части кратера расположено озеро Месяц, названное так за соответствующую форму. Озеро занимает приблизительно пятую часть площади кратера и имеет глубину за сотню метров. Вдоль пологого западного берега расположено Приозерье, условный центр Анасажа, где сосредоточены административные здания, развлекательные учреждения, а также дома скавви, которые контролируют территорию внутри кратера. Дома добытчиков кристалли разбросаны по всей остальной площади кратера на расстоянии 50-100 метров друг от друга. Это позволяет наблюдать за максимальной территорией и оперативно снимать урожай кристалли. Территория за пределами кратера поделена между двумя поселениями скавви, расположенными на севере и юго-востоке за стенкой.

На расстоянии около двух километров на восток от Анасажа рядом с сильным небесным путем, соединяющим Эниалон и Патею, расположен город-сателлит Транис. По сути он представляет собой склады и портовые сооружения для приема крупнотоннажных кораблей и служит перевалочным пунктом для транспортных потоков из и в Анасаж. Примечательно, что Транис населяют выходцы из Аркона, представители клана Фэй, которые не смогли поселиться ни в одном из полисов и основали свое поселение на несколько лет до появления Анасажа. Их пример автономной жизни в диких землях послужил серьезным аргументом в пользу строительства города в кратере.

Транис также служит перевалочным пунктом для паломников, направляющихся на запад к священному озеру И-гу. Священным оно стало из-за небесного пути, входящего с большой высоты в его воды. Из-за этого днем из озера бьет очень впечатляюще выглядящий фонтан. Благодаря очевидному символизму, И-гу было объявлено местом жительства божества и стало популярным местом паломничества для людей, жаждущих прибавления в семействе или исцеления от мужской немощи. Среди паломников встречается немало аристократов и их консортов из Патеи.

Висячий город

Строительство домов на небесных путях -- само по себе является непростой инженерной задачей, а образующееся в результате жизненное пространство имеет свои особенности, которые будут непривычны обычному жителю полиса.

Для начала, особой свободы при выборе места для строительства нет. Дно кратера, а значит и подавляющее большинство небесных путей в нем, имеют уклон к озеру. Поэтому фундамент зданий приходится ставить так, чтобы в него была заключена хотя бы одна развилка, которая не

будет давать дому сползать с места.

Второй важный момент -- разобшенность строений, которая в первую очередь обусловлена безопасностью. Конечно, существуют городские службы, контролирующие регулярность замены медленных стекол в фундаменте, но на всякий случай даже в Приозерье с его плотной застройкой соседние дома все-равно скрепляют лишь чем-то вроде подвесных мостов, чтобы падение одного здания не привело к падению соседей.

Кстати, некоторые из таких мостов слишком длинны, чтобы выдерживать собственный вес без помощи небесного пути под ним. Такие мосты как правило не имеют собственного постоянного фундамента с медленными зеркалами. Соответственно, на ночь они складываются, а днем располагаются под путем, так что идти пешеходам приходится вверх тормашками.

Организация жизненного пространства в висячем городе также предполагает интересные возможности и решения. Например, доставку грузов выгодно производить под небесными путями, где существует пониженная гравитация. А под жилые помещения стоит отводить вторые этажи зданий, где влияние небесных путей уже не ощущается, и нет необходимости закруглять пол к земле для компенсации искривления силы тяжести.

Практически в каждого дома имеется одна или две вышки, идущие к земле, к верхушке которых прикрепляется складная или веревочная лестница. Это позволяет перемещаться между землей и висячими строениями (что требует известной сноровки), а также при необходимости добавляет дому стабильности.

Жизнь на путях накладывает отпечаток и на сугубо бытовые привычки. Например, женщины в Анасаже практически не носят юбок, которые в таких условиях не очень практичны.

Кристалль

Кристалль -- молочного цвета полупрозрачный материал, немного гнувшийся и очень прочный на разрыв. Добывать его весьма сложно. Кристалль выпадает в виде тонкой пленки в паре миллиметров толщиной, когда входит одна из разновидностей мглы, после чего начинает потихоньку испаряться и полностью пропадает в течение получаса-часа. "Сырую" кристалль можно растворить в специальном составе, а позже стабилизировать и отлить в нужную форму.

Кристалль используется для производства армированного или бронированного стекла, устойчивых к коррозии покрытий, особо прочной посуды, предметов искусства и тп. Вся технология, включая секрет растворителя, известна только дому Мариали из Патеи, специализирующемуся на стеклянном производстве.

В Анасаже добыча кристалли ведется в рамках соглашения о разделе продукции между Мариали и кланом из Эниалона. Мореали, который специализируется на производстве оружия. Второй партнер получил в свое распоряжение способ литья из раствора кристалли, и им достается где-то половина от кристалли, добытой в городе. Кстати, сходство названий двух кланов не случайно -- у них прослеживается входящее во время до катастрофы родство, что существенно облегчило переговоры при заключении соглашения.

Растворитель для добычи кристалли производится на месте на небольшом тщательно охраняемом предприятии. Правда, работает он частично на привозных реагентах. Готовый продукт делится между партнерами пополам, складывается в Транисе и вывозится регулярными рейсами в полисы для дальнейшего использования.

Двоеначалие

Как уже было сказано, Анасаж был построен в рамках договора двух кланов из разных полисов. Со стороны Патеи город получает всю технологию добычи кристалли, регулярные поставки растворителя, а также порядка 2.5 тысяч человек в качестве добытчиков. Эниалон взял на себя заботы о строительстве висячего города и предоставил полторы тысячи переселенцев-скавви, которые занимаются снабжением Анасажа и поддержанием правопорядка.

От каждого полиса в Анасаже действуют свои представители. Наместник от Патеи, Арно-Руди Мариали, получил свою должность пару лет назад, хотя участие в развитии города принимал с самых первых дней, когда он занимал высокую должность в администрации своего предшественника. Наместника от Эниалона зовут Тарнас-Адан Мореали, и он занял свой пост меньше года назад. В отличие от Арно-Руди, он получил должность в результате внутриклановых интриг и в делах Анасажа разбирается гораздо хуже.

Сферы ответственности двух администраций города во многом разведены в соответствии с тем, чем занимаются выходцы из того или иного полиса. Но там, где интересы пересекаются, возникают понятные трения. При этом если со старым наместником от Эниалона у Арно-Руди и его предшественника отношения были нормальные, то при Тарнас-Адане они заметно испортились. Градус противостояния постепенно растет, и конфликт уже перестал быть чем-то неизвестным широкой публике.

В Анасаже имеется торговое представительство третьего полиса -- Гемении. Оно не очень большое, но играет заметную роль в жизни города.

Вопросы воды и не только

Одной из самых острых проблем Анасажа является дефицит воды. Дело в том, что вода в Месяце не проточная и слабодовита, а значит непригодна для питья (не говоря о том, что за пять лет существования города озеро успели подзагадить). Ближайший крупный источник воды находится за пределами кратера километрах в десяти, и доставка представляет собой стабильный и достаточно доходный бизнес, что, кстати, объясняет наличие в Анасаже достаточно большого собственного флота небесных экипажей. Альтернатива для людей побогаче -- импортные алкогольные напитки.

Стоит сказать пару слов о городских водохранилищах -- основном и резервном. Основное представляет собой открытый водоем вокруг небольшого участка сети небесных путей. На "дне" проложен закрытый фундамент, а в двух развилках имеются люки для доступа к медленным зеркалам. С торцов водоем ограничен каменными стенками. Слив воды осуществляется через длинные идущие до земли трубы самотеком за счет эффекта сифона. Для минимизации испарения водохранилище накрывают пленкой. Хранимого объема воды хватает для месячного снабжения города. Резервное водохранилище представляет собой несколько закрытых баков неподалеку от основного хранилища, и его запасов должно хватить на неделю.

Не так давно силами Гемении в Анасаже открылось ассенизационное предприятие на базе нов-хау этого полиса. С его появлением была окончательно решена проблема избавления от нечистот, которая стояла очень остро в первые годы существования Анасажа. До этого нечистоты вывозились и сливались за пределами кратера, но поскольку эта услуга была платной, многие люди пытались сэкономить понятным образом. Геменийцы же сами платят за сырье для своего предприятия.

Помимо воды для полива домашних огородов и других хозяйственных нужд эта "Ароматная ферма" (в простонародье бытуют куда более грубые названия) поставяет удобрения, минеральные краски трех цветов и безалкогольный напиток Фатан, который из-за оранжевого цвета не пользуется в городе особой популярностью.

Социальная напряженность

В Анасаже существует известная социальная напряженность, связанная с имущественным расслоением жителей. Работа добытчиков кристалли -- низкооплачиваемая и довольно вредная. Кроме того, на роль переселенцев в Анасаж в Патею выбрали представителей наиболее уязвимых слоев населения, отправив их на новое место жительства частично заведомо ложными обещаниями, частично угрозами. Многие такие люди -- бывшие хао или потомки хао, переехавших в Патею в годы активного привлечения иммигрантов.

Сказывается и сам характер работы -- долгие часы ожидания, перемежаемые редкими моментами авраальной деятельности. Избыток свободного времени располагает добытчиков кристалли к разным посторонним занятиям вроде участия в религиозных сектах. С некоторых пор этот источник дешевого труда стали использовать геминийцы, привлекая добытчиков кристалли к изготовлению пряжи и тканей на арендованных домашних станках. Условия при этом навязываются практически кабальные при попустительстве патейских властей.

Эниалонские скавви с другой стороны -- это крепко сбитые и умеющие стоять за свои права небольшие кланы. В сравнении с патейцами, жизнь эниалонцев куда лучше, что порождает определенную зависть и недовольство среди добытчиков кристалли. С другой стороны, патейским беднякам не привыкать к лишениям.

Мастерские заметки

Принципы создания рецептур

Есть несколько базовых принципов, которыми стоит руководствоваться, вводя в сеттинг новые рецептуры. Отходить от них можно, но с большой осторожностью, чтобы не повлиять на атмосферу сеттинга.

Отчуждаемость. Рецепттура должна работать в любых руках. Никто не мешает владельцам распускать слухи, что в рецепттуру входит кровь их благородного семейства, и только она дает искомый результат, но это должно быть неправдой. Также не подходят компоненты вроде волос пятидесятилетней девственницы, собранная в полнолуние роса или средний палец левой ноги висельника.

Интуитивная понятность. Важно, чтобы эффект рецепттуры не слишком сильно противоречил "наивной картине мира" игроков. Конечно, картины у всех людей разные, но есть какой-то набор общих правил. Рецепттуры не должны позволять создавать вечные двигатели или работать непредсказуемым образом. Вечно горячий камень -- плохой вариант. Камень с теплоемкостью, превосходящей теплоемкость воды в 50 раз -- хороший.

Широкая применимость. Продукт рецептуры или сама рецептура должны работать с достаточно широким классом объектов. Действует "только на зеленоглазых блондинок" или "только на железное оружие" -- неподходящие ограничения. Действует "только на детей препубертатного возраста" или "только на железо" -- подходящие.

Ограничение силы. Рецептуры в большинстве своем не должны быть слишком могущественными. Появление мощной легко применимой взрывчатки коренным образом изменит лицо мира. Та же взрывчатка, которую можно получать в небольших количествах, и которая быстро портится -- это твз в бутылке, который может сыграть в конкретном сюжете, но не повлияет на сеттинг в целом. Исключения составляют рецептуры и продукты, которые определяют жизнь конкретного полиса, и число которых мало.

Контроль последствий. Вводя новый продукт, следует хорошо обдумать, как его могут применить, и не выйдет ли результат из-под контроля. Если нужен конкретный результат от применения продукта, стоит ввести дополнительные ограничения, которые не позволят использовать его в других нежелательных областях. Если хочется бьющие электричеством гранаты, нужно сделать невозможным превратить их в постоянный источник тока (и последствия в виде освещения, телеграфа, электродвигателей и много чего еще).

Люди остаются людьми. Рецептуры не должны радикально влиять на внешность и разум людей -- сеттинг не предполагает трансгуманизма. Краска для изменения цвета глаз -- хороший вариант. Зелье, делающее кожу твердой, как камень -- плохой. Рецептура для отращивания дополнительной пары рук -- очень плохой.

Обзор повсеместно доступных технологий

Существует:

- Эффективная травматология
- В частности -- средство для замедления метаболизма
- Эффективные антибиотики
- Люминисцентное освещение для домов и улиц
- Хорошая пружинная сталь = самострелы, часы
- Заменитель бумаги
- Бамбуковые трубки, которые преобразуют тепло в тягу воздуха -- используются для центрального отопления и для местной пневмочты

-

Не существует:

- Огнестрельное оружие
- Взрывчатка
- Средства загоризонтной дальней связи
- Источники электрического тока (но возможны суперлейденские банки)
- Реактивные двигатели

-

[Google Диск](#) – [Сообщение о нарушении](#) – Интервал автоматического обновления в минутах:

5

Myrk Worlds (AW hack)

Мир Мглы

[Мир Мглы](#)

[Вступление](#)

[Глоссарий](#)

[Базовая механика](#)

[Ходы](#)

[Задачи и удача](#)

[Аспекты и влияние на сюжет](#)

[Персонажи игроков](#)

[Характеристики](#)

[Здоровье и репутация](#)

[Отметки состояний](#)

[Ходы игроков](#)

[Основные ходы](#)

[Дополнительные ходы](#)

[Ходы смены сезона](#)

[Архетипы](#)

[Защитник клана](#)

[Человек из-за черты](#)

[Хранитель рецептур](#)

[Добытчик тайн](#)

[Посланник клана](#)

[Лицо клана](#)

[Бывалый аэронавт](#)

[Ходы полисов](#)

[Эниалон](#)

[Патя](#)

[Гемения](#)

[Мирэма](#)

[Аркон](#)

[Иполидон](#)

[Тантаос](#)

[Андромерия](#)

[Кланы](#)

[Характеристики](#)

[Примеры кланов](#)

[Скавви](#)

[Ремесленники](#)

[Сфера услуг](#)

[Посредники](#)

[Арбитры](#)

[Аэронавты](#)

[Серые дельцы](#)

[Столпы общества](#)

[Хранители таинств](#)

[Смена сезонов](#)

[Проекты](#)

[Пример проекта](#)

[Раздел для мастера](#)

[Отличия от Apocalypse Engine](#)

[Механика и что она делает](#)

[Задачи и сложности](#)

[Сюжетное влияние](#)

[Броски удачи](#)

[Кланы](#)

[Фокус игры](#)

[Сезоны](#)

Ходы против клана

Вступление

Мир Мглы -- это настольная ролевая игра про то, как несколько выдающихся людей совместно управляют общиной своих родичей в магическом мире, где после глобальной катастрофы лишь в нескольких небольших городах жить можно в относительной безопасности.

Механика игры в чем то вдохновлена "[Постапокалипсом](#)" Винсента Бейкера, а также одним из многочисленных хаков этой игры, "[Legacy](#)" Джеймса Илеса. Однако игра не основана на Apocalypse Engine. Более того, некоторые принципы оригинальной механики Бейкера в данной игре не работают, о чем можно подробнее прочитать в разделе для мастера.

Более подробная информация по сеттингу находится [по этой ссылке](#).

Глоссарий

Мгла -- магическая, похожая на туман субстанция, оказывающая трансмутирующее действие.
Скаф -- продукты непосредственного воздействия мглы, полезные в хозяйстве. Как правило доступные для сбора за чертой полиса.

Скавви -- люди, занимающиеся сбором скафа.

За чертой (полиса) -- то есть в местах, где появляется мгла.

Манна -- распространенный съедобный скаф.

Аби -- чудовища магической природы.

Башибары -- грабители небесных экипажей.

Ильт-фа -- волшебные деревья, отпугивающие мглу.

Рецептура -- алгоритм, который позволяет произвести что-то полезное на основе скафа и мглы.

Небесные пути -- сеть искажающих гравитацию магических линий над землей, которую можно использовать в транспортных целях.

Мороки -- порождения хаотической магии, источник волшебных артефактов.

Базовая механика

Ходы

Ход -- это способ взаимодействия игровой механики и художественной части игры. Ход игрока состоит из условия, при котором он выполняется, и последствий, к которым он приводит. Как правило у одного хода бывает несколько вариантов исхода. То, какой именно вариант будет реализован, зависит от самого хода, художественного обоснования, характеристик персонажа и игромеханических решений игрока.

Большая часть ходов предполагает, что перед персонажем игрока стоит какая-то задача, и что в итоге его ждет один из трех исходов -- провал, частичный успех или полный успех. При провале намерения персонажа не были реализованы, либо потребовали неоправданно высокой цены.

Ходы бывают сильные, слабые и специальные. При сильном ходе частичный успех дает хорошие последствия, а полный -- очень хорошие. При этом полный успех позволяет выбрать, какую дополнительную выгоду получает персонаж.

При слабом ходе хороший результат достигается только при полном успехе, а частичный успех омрачается какими-то негативными последствиями. Выбор этих дополнительных последствий остается за игроком. Специальные ходы не укладываются в общую схему.

Если в спорной ситуации не подходит ни один описанный ниже ход, но использование хода напрашивается из повествования, следует применить эту схему и создать новый ход.

Задачи и удача

Исход стандартного хода игрока определяется соотношением указанной в нем характеристики персонажа и сложности задачи, установленной мастером в соответствии с художественной частью игры. Если характеристика больше -- это полный успех. Если они равны -- это частичный успех. Если характеристика меньше -- это провал.

Характеристики изменяются в пределах от -1 до 2. Характеристика -1 соответствует ущербному в данной области персонажу; 0 -- средний уровень; 1 -- крепкий профессионал; 2 -- выдающийся специалист.

Сложности задач изменяется в пределах от 0 до 3. Сложность 0 -- обыденная, легкая задача; 1 -- задача для знатока своего дела; 2 -- весьма сложная задача; 3 -- практически невыполнимая.

Игрок может пойти на дополнительный риск в надежде добиться лучшего результата хода. В этом случае он делает бросок удачи -- кидает 2к6. Результат 2-4 обозначает, что персонажу не повезло, и задействованная в ходе характеристика считается на 1 меньше при определении исхода. Результат 5-9 не влияет на исход. Результат 10-12 обозначает, что персонажу повезло, и соответствующая характеристика считается на 1 больше.

Некоторые ходы, как свои, так и чужие, могут влиять на результат броска удачи. Это может быть бонус или штраф к результату броска, обязательность броска или невозможность получить позитивный или негативный результат.

Аспекты и влияние на сюжет

Аспекты -- это короткие фразы, которые помогают детализировать персонажа. Игрок может записать до трех аспектов.

Если при решении задачи какой-либо из аспектов персонажа может сыграть роль, игрок может потратить одно очко сюжетного влияния, чтобы автоматически получить результат 10+ на броске удачи. С художественной точки зрения, именно аспект персонажа позволяет добиться такого результата.

Также очко влияния можно потратить, чтобы использовать еще не взятый ход из своего архетипа. Использование хода должно быть оправданно с точки зрения повествования.

Каждый персонаж получает три очка влияния на старте каждого нового сезона. Неиспользованные в предыдущем сезоне очки сгорают.

Если бросок удачи или заведомо проигрышный ход привели персонажа к провалу, он получает дополнительное очко сюжетного влияния.

Персонажи игроков

С точки зрения механики игры, персонаж описывается принадлежностью к клану (общему для всех персонажей игроков), архетипом (уникальным для каждого персонажа) и выбранными ходами, значениями пяти характеристик, аспектами и счетчиками здоровья и репутации.

Характеристики

Лихость -- помогает в сражениях, погонях и других "приключениях тела".

Стойкость -- помогает переносить невзгоды и следовать своим путем вопреки обстоятельствам.

Кругозор -- помогает узнавать и запоминать новое, а также находить связи между разрозненными элементами.

Мастерство -- помогает в вещах, требующих осмотрительности, ловкости или ремесленных навыков.

Убедительность -- помогает привлекать людей на свою сторону и вдохновлять примером.

Здоровье и репутация

У персонажа есть два внутренних ресурса, которые он может тратить или восстанавливать в рамках определенных ходов. Это здоровье и репутация. Оба учитываются сходным образом с точки зрения механики.

У задачи, которая может отнять ресурс, есть рейтинг опасности, который называется летальность или скандальность в зависимости от того, что именно оказывается в опасности.

У персонажа есть счетчики здоровья и репутации в 5 пунктов каждый. Если ситуация приводит к урону, то на соответствующем счетчике отмечается число пунктов, равное рейтингу опасности задачи.

Когда отмечается пятый пункт, персонаж выбывает из игры: в результате смерти или инвалидности в первом случае или остракизма в другом.

Примеры летальности различных опасностей: 1 -- дуэль; 2-- бой со значительно превосходящим по числу противником, обстрел из корабельных орудий; 3 -- серьезный пожар; 4 -- падение с 5 этажа; 5 -- падение в чан с расплавленным свинцом.

Примеры скандальности различных опасностей: 1 -- оказаться целью серии уничижительных острот на приеме; 2 -- быть пойманным на мошенничестве в делах; 3 -- прикончить сдавшего противника на дуэли; 4 -- публично и преднамеренно убить ребенка; 5 -- быть застигнутым в момент совокупления с овцой на главной площади полиса.

Сложность задачи на ходах, связанных с преодолением опасностей, показывает, насколько сложно будет хотя бы частично избежать урона.

Отметки состояний

Кроме того, каждому счетчику соответствуют несколько отметок, которые уточняют, как именно пострадал персонаж. За каждый потерянный пункт здоровья или репутации игрок должен отметить один из пунктов. Восстановление пунктов позволяет снять и эти отметки.

Когда здоровье падает до 4, отмечается один из следующих пунктов, либо один из пунктов более серьезной категории:

- Явно ранен. По виду персонажа видно, что он был ранен.
- Болезненный вид. По виду персонажа заметно, что он страдает от какой-то болезни.
- Отстраненность. Персонаж сосредоточен на себе и меньше обычного обращает внимание на происходящее вокруг.

Когда здоровье падает до 3 или 2, отмечается один из следующих пунктов, либо один из пунктов более серьезной категории:

- Беспокоящая рана. Персонажу больно активно двигаться, и поэтому любые ходы, базирующиеся по Лихости, требуют броска удачи и получают штраф -1 на него.
- Утраченная хватка. Персонаж не вполне владеет телом, и поэтому любые ходы, базирующиеся по Мастерству, требуют броска удачи и получают штраф -1 на него.
- В помутнении сознания. Персонаж не вполне вменяем и не может получить результат 10+ на броске удачи, кроме как с использованием очков сюжетного влияния.
- Затяжная болезнь. Урон здоровью персонажа носит долговременный характер. До конца

сезона он не может восстанавливать пункты здоровья за счет врачебной помощи. Тузы клана не попадают под это ограничение

Когда здоровье падает до 1, отмечается один из следующих пунктов:

- Страдает от ран. Лихость персонажа снижается на 1.
- Покалечен. Мастерство персонажа снижается на 1.
- Обездвижен. Персонаж не может передвигаться без посторонней помощи.

Когда репутация падает до 4, отмечается один из следующих пунктов, либо один из пунктов более серьезной категории:

- Скандальный флер. Персонаж считается сомнительным гостем в среде людей строгих правил.
- Ненадежный партнер. Персонаж считается человеком, которому нельзя полностью доверять.
- Неприятный собеседник. Персонаж считается человеком, неприятным в личном общении.

Когда репутация падает до 3 или 2, отмечается один из следующих пунктов, либо один из пунктов более серьезной категории:

- Ходячий скандал. Персонаж известен недостойным поведением, и поэтому любые ходы, которые требуют помощи людей из приличного общества, требуют броска удачи и получают штраф -1 на него.
- Проходимец. Персонаж известен своей необязательностью или нечистоплотностью, и поэтому любые ходы, которые основаны на доверии контрагента, требуют броска удачи и получают штраф -1 на него.
- Мерзкий тип. Персонаж имеет репутацию человека настолько отталкивающего, что с ним предпочитают не общаться. Любые ходы, в которых персонаж должен полагаться на чужую доброту, а не взаимовыгодный обмен, требуют броска удачи и получают штраф -1 на него.
- Фраер. Неоднозначная репутация персонажа привлекает повышенное внимание криминальных кругов. Преступники предполагают, что персонажа можно использовать каким-либо неблагоприятным способом.

Когда репутация падает до 1, отмечается один из следующих пунктов:

- Остракизм. Персонажа в приличные дома больше не пускают.
- Исчерпанный кредит доверия. С персонажем отказываются иметь какие-либо деловые отношения.
- Пария. Убедительность персонажа снижается на 1.

Ходы игроков

Ходы игроков делятся на общие ходы, доступные всем, ходы архетипов, доступные только игроку, взявшему соответствующий буклет, и ходы полисов, которые можно взять при игре в соответствующем полисе. Общие ходы делятся на основные, дополнительные и ходы смены сезона.

Основные ходы

Когда ты **сражаешься с врагами**, используй Лихость. Твое здоровье в любом случае получает урон. Но при успехе ты также добиваешься цели, которую поставил перед собой -- наносишь урон противникам и вынуждаешь их отступить, прорываешься сквозь их ряды к намеченной цели или захватываешь то, что они защищают. Если успех полный, выбери одно:

- В бою ты используешь верную тактику и воинское мастерство. Полученный тобой урон снижается на 1 либо нанесенный противникам урон увеличивается на 1. В любом случае свидетели боя остаются под большим впечатлением.
- Ты впадаешь в боевую ярость и демонстрируешь презрение к смерти. Полученный тобой урон увеличивается на 1, но нанесенный противникам урон увеличивается на 2. Если кто-то из них выжил, он приложит все усилия, чтобы больше не идти с тобой на открытый конфликт.

- Ты добиваешься своего, но стараешься не забирать чужие жизни. Нанесенный противникам урон снижается на 1. Победенные противники могут посчитать проигрыш унижительным и затаить обиду, но прочие оценят твоё благородство и милосердие.

Когда ты **подвергаешься физической опасности**, чтобы добраться до цели или избежать чего либо, используй Лихость. При успехе ты добиваешься до нужного места, предмета или человека. Если успех частичный, выбери одно:

- Опасность наносит урон тебе или предмету твоего интереса.
- Ты тратишь гораздо больше времени, чем рассчитывал.
- Добираясь до цели, ты сделал что-то, что принесет тебе проблемы в будущем.

При провале ты получаешь урон и не добиваешься своего.

Когда ты **действуешь вопреки физической или душевной слабости**, используй Стойкость. При успехе ты можешь действовать нормально. Если успех частичный, выбери одно:

- Ты действуешь, но тебе сложно побороть слабость до конца. Если это действие предполагает ход, ты обязан сделать бросок удачи, и этот бросок не может дать результат 10+.
- Напряжение берет свое, и после твоих действий тебе требуется время на отдых, чтобы перетерпеть боль или справиться с душевным кризисом.
- Ты действуешь, но со стороны это выглядит весьма некрасиво, причем обойтись без свидетелей не получится. Твоя репутация получает 1 пункт урона.

При провале ты все еще можешь преодолеть себя, но в этом случае напряжение оставляет на память какой-то постоянный изъян, физический или поведенческий. Вычеркни навсегда один пункт из счетчика здоровья или репутации.

Когда ты **пытаешься обуздать нахлынувшие эмоции**, используй Стойкость. При успехе ты сохраняешь полный контроль за своими действиями. Если успех частичный, выбери одно:

- Ты действуешь так, как хочешь, но всем очевидно, насколько высокой ценой. В некоторых обстоятельствах ты можешь потерять лицо.
- Ты сохраняешь самоконтроль ровно столько, сколько требуется, чтобы покинуть место действия.
- Ты поддаешься эмоциям, но не тем, которые пробудились в тебе в первый момент.

Когда ты пытаешься **в деталях что-то запомнить**, используй Кругозор. При успехе твои воспоминания в меру подробны и надежны. Если успех полный, выбери одно:

- Ты запомнил практически все детали, которые хотел.
- Запомненное сильно врезалось в память, а значит воспоминания сохранятся надолго.
- Поразмыслив над запомненным на досуге, ты обнаруживаешь какую-то полезную или хотя бы интересную закономерность.

Когда ты **собираешь слухи и сплетни**, используй Кругозор. При успехе ты узнаешь что-то полезное или хотя бы интересное о предмете твоего любопытства. Если успех частичный, выбери одно:

- Твой пристальный интерес привлекает внимание тех, кто может и захочет тебе навредить.
- Твое излишнее любопытство или способ сбора информации ставит тебя в неловкое положение.
- Тебе пришлось раскрыть какие-то конфиденциальные сведения о себе или своем клане в качестве ответного жеста.

При провале ты просто теряешь время даром.

Когда ты **используешь скрытность или хитрость**, чтобы добраться до цели, избежать чего-то или проследить за кем-то, используй Мастерство. При успехе ты добиваешься своего. Если успех частичный, выбери одно:

- Ты привлек внимание врагов. Если ты немедленно ничего не предпримешь, они доберутся до тебя, узнают, а возможно и схватят.
- Ты либо попался на глаза кому-то, кто узнал тебя, либо оставил улики, по которым тебя можно идентифицировать.
- Тебе пришлось устроить отвлекающий маневр, который кому-то нанес серьезный материальный или моральный ущерб.

При провале ты не добиваешься своего, а твое любопытство было замечено, и какое-то время противник будет настороже.

Когда ты **разрабатываешь план операции**, пытаясь предусмотреть любые неожиданности, используй Мастерство. При полном успехе получи запас 3. При частичном -- запас 1. Когда ты и твои товарищи приводите план в исполнение, трати запас при своих ходах или ходах товарищей, чтобы дать +1 к броску удачи, по одному очку на бросок. Если улучшенный таким образом бросок привел к провалу -- это твоя вина.

Когда ты **договариваешься о взаимовыгодной сделке**, используй Убедительность. При успехе ты договорился. Если успех частичный, выбери одно:

- Контрагент требует аванса, прежде чем начнет выполнять свою часть сделки.
- Договоренность не прочна и может сорваться, если изменятся условия.
- Сделка равноценна только на первый взгляд, и в ее результате кто-то окажется обделен.

При провале сделка не заключена, и если ты попытаешься снова получить то же из того же источника, контрагент воспримет это как повод заломить более высокую цену.

Когда ты **оказываешься вовлеченным в скандал**, используй Убедительность. В случае полного успеха твое доброе имя не страдает. При любом другом исходе скандал наносит урон твоей репутации, но если ты получил частичный успех, выбери одно:

- Тебе удалось вовлечь в скандал кого-то из врагов, чья репутация также пострадает от него.
- Скандал удалось отчасти сгладить. Урон твоей репутации уменьшается на 1.
- Урон репутации кратковременный и полностью пропадет после смены сезона.

Дополнительные ходы

Когда ты **помогаешь другому персонажу игрока**, он получает +1 к броску удачи в этом ходе, но ты поделишь с ним негативные последствия его хода, и не получишь очко сюжетного влияния при провале. Если к провалу привел именно бросок удачи -- это твоя вина. Два человека могут помогать одновременно, давая суммарно +2 к броску удачи, если у одного из них та характеристика, которая задействована в ходе, не меньше, чем у того, кому они помогают.

Когда при выполнении другого хода ты **сталкиваешься с непредвиденными обстоятельствами**, радикально усложняющими твою задачу, ты можешь пересмотреть свои решения относительно броска удачи или траты сюжетного влияния, связанные с первоначальным ходом. Также выбери одно.

- Ты продолжаешь первоначальный ход, но его сложность увеличивается на 1. Однако если при этом ты делаешь бросок удачи и получаешь результат 10+, задействованная характеристика повышается

на 2, а не 1.

- Ты прерываешь первоначальный ход. Ты не добился своего, но не несешь прочих негативных последствий, которые бы ты получил в случае провала. С другой стороны, сюжетного влияния ты так же не получаешь.

Когда ты **проводишь день в покое и под присмотром врача, пытаясь залечить свежие раны**, восстанови здоровье в количестве, равном Стойкости. Если твоя Стойкость равна 0, ты должен отдыхать 2 дня подряд, чтобы восстановить 1 пункт здоровья. Не залеченный урон останется с тобой до конца сезона и пройдет при его смене. Потратив туз из запаса клана, ты восстанавливаешь дополнительный пункт здоровья, но не меньше 1. Для персонажей со Стойкостью -1 это единственный более-менее доступный способ лечения во время приключений.

Когда ты не **не сходишься во мнении с другим игроком** относительно дальнейших действий, предложи ему очко сюжетного влияния. Если он согласен изменить позицию, он забирает очко себе. Если отказывается, ты можешь с неохотой согласиться с его планом, поставив это очко влияния на то, что план провалится. Все очки, которые этот игрок должен получить за провалы на ходах, направленных на исполнение его плана, достаются тебе. Если и сам план в итоге терпит фиаско, ты возвращаешь себе очко, которое поставил против него. Если план все-таки успешен, ты теряешь это очко. План считается потерпевшим фиаско, если его выполнение более невозможно, либо если автор не предпринимает значимых усилий к его выполнению в течение двух сезонов.

Когда ты **навсегда выбываешь из игры**, раздай оставшиеся очки сюжетного влияния, но не больше одного в руки, либо используй ход занавеса.

Ходы смены сезона

Когда при смене сезона ты тратишь время, чтобы **восстановить подмоченную репутацию**, восстанови ее в количестве, равном Убедительности, но не больше, чем ты потерял за прошедший сезон. Оставшийся урон остается с тобой надолго и может быть снят только выдающимися поступками. Потратив туз из запаса клана, ты восстанавливаешь дополнительный пункт репутации.

Когда при смене сезона ты тратишь время, чтобы **осмыслить накопленный опыт** или освоить что-то новое для себя, впиши себе новый аспект, либо выбери одно:

- получи новый ход своего архетипа
- получи еще один новый ход своего архетипа
- получи новый ход чужого архетипа, если это на запретит игрок, взявший персонажа этого архетипа
- подними характеристику на 1 до максимум 2
- подними другую характеристику на 1 до максимум 2

Когда при смене сезона ты тратишь время, чтобы **помочь своему клану**, и несколько персонажей других игроков поступают так же, клан получает дополнительный туз, списывает дополнительный пункт стресса, или получает дополнительный пункт прогресса, в зависимости от того, на чем в этом сезоне сосредоточены усилия клана. Необходимое число помощников зависит от числа игроков: 2, если игроков 3 или меньше, 3, если игроков от 4 до 6, 4, если их 7.

Когда при смене сезона ты тратишь время, **применяя сильные стороны** своего архетипа, используй соответствующий ход.

Архетипы

Выбери архетип. Выбери два хода из этого архетипа, либо один ход архетипа и один ход полиса. Получи ходы занавеса и ход смены сезона из своего архетипа.

Выбери набор значений и распредели их между характеристиками так, как тебе нравится.

2, 1, 1, 0, 0
1, 1, 1, 1, 1
2, 2, 0, 0, -1

Защитник клана

Когда дипломатия и джентльменские соглашения подводят, и клану угрожает физическая опасность, твоя задача -- встать на его защиту. Ты знаешь, как организовать охрану анклава клана и его наиболее важных членов и как поддерживать дисциплину среди подчиненных. А если потребуются, ты лично поведешь их в бой.

Ходы

Когда ты **ведешь в бой группу подчиненных** численностью не меньше 4 человек, используй Лихость. Вы в любом случае понесете урон, но ты можешь распределить его между собой и своим отрядом так, как тебе нравится. Каждый пункт урона, понесенный отрядом, выводит из строя четверть от его состава. При успехе вы также добиваетесь цели, которую ты поставил перед своей группой -- наносите урон противникам и вынуждаете их отступить, прорываетесь сквозь их ряды к намеченной цели или захватываете то, что они защищают. Если успех частичный, выбери одно:

- Бой прошел не настолько хорошо, как тебе хотелось бы. Ты и твой отряд получаете дополнительный пункт урона, причем его распределит мастер после того, как остальной урон распределишь ты.
- Бой был тяжелым, и твоему отряду нужен отдых, прежде чем он снова сможет сражаться в полную силу. Если ты несмотря на это поведешь их в новый бой, ты будешь обязан сделать бросок удачи на этом ходе, и на этом броске ты не можешь получить результат 10+.
- Тебе пришлось гнать своих людей в бой угрозами или использовать грязные приемы, чтобы победить. Твоя репутация получает 1 пункт урона.

Когда ты **лично берешь на себя охрану человека или места**, ты гарантируешь безопасность. Никакой враг не сможет подобраться настолько незаметно, чтобы не дать тебе шанс вмешаться и попытаться предотвратить нападение.

Когда перед назревающим конфликтом ты **пытаешься подавить волю противника**, продемонстрировав превосходство, свое личное или своего клана, используй Стойкость. При полном успехе противник отступает без конфликта. При частичном успехе выбери одно:

- Конфликт состоится, но противник будет не уверен в себе, и противостоять ему будет легче.
- Противник отступает, но со временем он вернется, скорее всего, лучше подготовленный к противостоянию.
- Твоя демонстрация силы производит впечатление на сторонних наблюдателей или на противника. Возможно, это всего лишь потешит твое самолюбие. А возможно принесет выгодную сделку, нового союзника, или даже сторонника в стане врага.

Когда ты **допрашиваешь того, кто в чем-то от тебя зависит**, используй Кругозор. Ты можешь определить, насколько правдиво то, что тебе только что сказал допрашиваемый. Мастер скажет, что этот человек говорит полную правду, скрывает важную часть сведений, или преимущественно врет. При частичном успехе ты можешь проверить 1 тему. При полном -- 3 темы.

У тебя есть **небольшая сеть осведомителей в кланах, связанных с преступным миром**, и иногда они предупреждают тебя об угрозах твоему клану. Используй Кругозор, чтобы узнать, когда в

этой среде ищет помощи кто-либо из явных врагов твоего клана. При полном успехе ты получаешь подробные сведения о заказе. При частичном выбери одно:

- Сведения обрывочные и требуют дополнительного расследования.
- Твой осведомитель “засветился” перед противником, добывая нужные тебе сведения.
- О твоей осведомленности узнает противник клана. Возможно, он изменит свои планы.

Ходы занавеса

Когда ты **умираешь в бою**, ты дорого продаешь свою жизнь и наносишь врагам достаточно урона, чтобы остановить их или хотя бы дать время своим друзьям отступить или добраться до цели.

Когда ты **становишься изгоем**, ты можешь пожертвовать своей жизнью в последней попытке убить своего врага или врага клана.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **учишь людей своего клана сражаться или проводишь ревизию мер безопасности**, ты компенсируешь нужду или создаешь избыток соответствующего ресурса. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, ты начинаешь новый сезон с одним потраченным пунктом здоровья. Если тебе повезло, ты обнаружил у одного из своих людей необычный талант. Обсуди с мастером какой.

Человек из-за черты

Раньше ты ходил за черту и отлично научился справляться с опасностями, подстерегающими людей в этих диких местах. Ты и сейчас помнишь, как различать разновидности мглы и скафа, читать следы и мастерить из подручных материалов инструменты и оружие. Но клану потребовались твои таланты в самом полисе.

Ходы

При наличии времени и минимальных материалов ты **можешь замаскировать** себя или кого-то еще так, что обнаружить его будет попросту невозможно.

Ты умеешь **спать мало и чутко, как никто другой**. Для полноценного отдыха тебе достаточно четырех часов за ночь, да и те ты спишь “в пол глаза”. При необходимости ты можешь провести без сна число дней, равное Стойкости, без всяких негативных последствий. Наконец, тебе достает одной ночи, чтобы залечить свежие раны, либо одного полного дня, если твоя Стойкость равна 0.

Когда ты **изучаешь противника с целью понять его слабые и сильные стороны**, используй Кругозор. При успехе ты добился своего, и в следующей схватке с этим противником можешь либо повысить свою Летальность на 1, либо понизить его Летальность на 1. Если успех полный, выбери одно:

- Ты сможешь получить оба преимущества хода одновременно.
- Ты смог придумать эффективную тактику, которую просто объяснить и воплотить кому-то другому. Проинструктированный должным образом союзник получит преимущество от хода.
- Наблюдение за противником позволило тебе составить некоторое представление о его характере. Ты теперь знаешь, какая черта его характера проявляется в бою, будь это ярость, стремление к превосходству, страх поражения или что-то другое.

Иногда интуиция подсказывает тебе, что **в том, что ты наблюдаешь что-то не так**. Возможно, какая-то вещь не на своем месте или кто-то ведет себя не правильно. Используй Кругозор, чтобы понять, что именно не так. Если ты получил успех, ты понял, что насторожило твое подсознание. А

если успех полный, ты можешь с большой степенью уверенности понять и причины происходящего -- как вещь попала не на свое место, почему люди странно себя ведут, и т.д.

Когда ты в одиночку или с верными помощниками **устраиваешь засаду**, используй Мастерство. При успехе ты успешно добиваешься до цели, которую хочешь похитить, ограбить или устранить, либо застаешь противника врасплох, если в этом состоит цель силовой акции. Если успех частичный, выбери одно:

- Противник все-таки успевает среагировать, и ты добиваешься не всего, чего хотел. Цель ранена, а не убита. Либо активно сопротивляется похищению или ограблению. Либо разгром противника неполный.
- Тебе не удалось уйти чисто после акции. Нужно либо прорываться с боем через противников, либо уходить от преследования.
- Противник знает, кто именно стоит за совершенной тобой акцией. Знает, кому мстить.

Ходы занавеса

Когда ты **умираешь в противостоянии с врагом**, личным или клана, твое сознание перед смертью проясняется, и ты понимаешь, как можно уничтожить этого врага. Тот, кто действует согласно твоему плану, не может получить результат 3- при броске удачи.

Когда ты опозорен и **навсегда уходишь за черту**, став изгнанником, ты можешь пожертвовать свой запас на черный день в пользу клана. Это принесет ему два туза.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **возглавляешь отряд скавви и ведешь его за черту**, ты компенсируешь нужду или создаешь избыток скафа. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, ты начинаешь новый сезон с одним потраченным пунктом здоровья. Если тебе повезло, ты нашел за чертой что-то необычное и потенциально полезное. Обсуди с мастером, что оно делает и какие у него изъяны.

Хранитель рецептов

У тебя есть редкий дар, чутье на то, как создавать новые рецептуры и извлечь из них практическую пользу. Эта интуиция, а также накопленные знания о мгле и осведомленность о производственных секретах клана объясняют твою ценность -- как для самого клана, так и для его конкурентов.

Ходы

Когда ты **сталкиваешься с неизвестным тебе продуктом мглы**, используй Мастерство, чтобы исследовать его. При успехе ты успешно определяешь его основные свойства. Если успех полный, выбери одно:

- Ты знаешь, кто мог произвести или импортировать этот продукт. Или хотя бы что может потребоваться для его производства.
- Потратив туз из запаса клана, ты можешь воспроизвести продукт, или по крайней мере получить аналог.
- В ходе экспериментов тебе удалось получить что-то, на что существует небольшой, но высокий спрос. В результате клан получил дополнительный туз.

Благодаря знанию мглы и ее продуктов, ты можешь **создать устройство или реактив**, который поможет в узкой специфической задаче. В один сезон ты можешь это сделать число раз, равное 1 + Кругозору. Устройство недолговечно и как правило дает художественное обоснование для ходов там, где в норме это невозможно. Также оно дает бонус +1 к броску удачи на соответствующем ходе. Устройство имеет изъян. Выбери одно:

- Устройство слишком сложно в применении для кого-либо, кроме тебя.
- Устройство неустойчиво и должно быть использовано вскоре после создания.
- Устройство требует дорогих компонентов. Клан должен потратить один туз, чтобы ты смог создать его.

Когда ты усиленно обдумываешь какую-то проблему, ты можешь **подстегнуть процесс с помощью расширяющих сознание продуктов мглы**. Тебе потребуется несколько часов размышлений или спокойная ночь, чтобы привести мысли в порядок. После этого задай мастеру вопрос, касающийся волнующей тебя ситуации. Если твоих обширных знаний и интуиции может хватить, чтобы получить ответ, мастер сообщит его тебе. Также брось на удачу. Если тебе повезло, ответ мастера будет подробным, и ты можешь задать уточняющие вопросы. Если тебе не повезло, твоё здоровье получает один пункт урона, который может восстановить только смена сезона или трата тузов клана.

Когда ты **организуешь работу группы людей** над чем-то, не подвергающим их физической опасности, используй Кругозор. При успехе работа идет по плану. Если успех частичный, выбери одно:

- Тебе приходится лично контролировать твоих людей, что занимает твоё драгоценное время.
- Работа оказалась более дорогой, чем ты ожидал. Её выполнение потребовало дополнительных трудозатрат, материальных вложений или времени.
- На практике работа оказалась куда более опасной, чем казалось первоначально.

Помимо основной занятости в хозяйственной жизни клана, у тебя есть хобби, и ты собрал **огромный архив записей**, относящихся к нему. Выбери сферу своих интересов:

- Естественные науки
- История, политика и экономика родного полиса и место твоего клана в нем
- Чудеса и легенды других полисов и диких земель

Ходы занавеса

Когда ты близок к смерти, ты можешь заявить, что подготовил к этому моменту "**рецептуру смертника**". Напоследок твоё тело взрывается, испускает ядовитый газ, или иным способом наносит 3 пункта урона здоровью всех людей в непосредственной близости.

Когда ты становишься изгоем, ты можешь предпочесть смерть ради своего клана и **провести самоубийственный эксперимент**. Брось на удачу. Если тебе повезло, твой клан может начать проект, который принесет ему новый источник влияния. Если бросок нейтральный, клан получит дополнительный туз. Если тебе не повезло, твоя смерть всего лишь избавила тебя от жизни в позоре.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **с головой уходишь в эксперименты**, ты набираешься новых идей и опыта. Три раза за следующий сезон ты можешь получить +1 к броску удачи на ходе, связанном со мглой и рецептурами. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, твои эксперименты вышли клану боком, и он получил 1 пункт стресса. Если тебе повезло, и ты наткнулся на рецептуру, которую удалось обменять на 1 туз.

Добытчик тайн

Твое призвание -- узнавать то, что другие люди хотят оставить тайным. Будь то промышленные секреты для твоего клана, детали интриги твоих врагов или постыдные секреты союзников, узнать можно все, если выбрать правильный подход. Главное, не потерять при этом голову -- во всех смыслах.

Ходы

Когда ты неожиданно для всех **нападаешь на доверяющего тебе человека**, используй Лихость. Ты наносишь жертве 2 пункта урона здоровью. Если успех полный, выбери одно:

- Если нападение совершено наедине, ты не привлек внимания. Если при свидетелях, они ошеломлены, и у тебя есть небольшая фора, чтобы что-то предпринять.
- Ты либо наносишь 3 пункта урона, либо оглушаешь свою жертву.
- Если ты пытался сохранить инкогнито или свалить вину за нападение на кого-то другого, тебе это удалось.

Когда ты **шантажируешь кого-то с помощью компромата**, используй Убедительность. При успехе твоя жертва поддается на давление. Если успех частичный, выбери одно:

- Жертва воспринимает факт шантажа близко к сердцу и в будущем предпримет значительные усилия, чтобы навредить тебе.
- Давление оказывается слишком серьезным, и жертва шантажа начинает вести себя иррационально.
- Жертва не может выполнить все твои требования по не зависящим от нее причинам, но поможет в чем-то еще.

Когда ты пытаешься **незаметно узнать содержимое чужого разговора**, подслушав его или прочитав слова по губам, используй Мастерство. При успехе ты узнал значительную часть разговора. Если успех полный, выбери одно:

- Тебе удалось узнать разговор полностью, со всеми деталями.
- Ты сделал так, чтобы твой интерес к разговору не был замечен кем-либо посторонним.
- Если участники разговора скрывали свои личности, ты смог их узнать, или по крайней мере заметить достаточно примет, чтобы опознать при встрече.

Когда ты пытаешься **незаметно подбросить или украсть небольшой предмет**, например, подложить улику в чужой карман, стащить ключ с пояса или подсыпать снотворное в чужой бокал, используй Мастерство. При успехе ты добился своего. Если успех частичный, выбери одно:

- Твой поступок заметил кто-то со стороны, но предпочел не поднимать шум.
- Пропажу или лишний предмет обнаружили раньше, чем ты надеялся.
- Чтобы добиться своего, тебе пришлось организовать отвлекающий маневр, и твой след при желании можно обнаружить.

У тебя есть **группа прикормленных людей** из городских низов, которых ты можешь использовать для заданий, не требующих специальных навыков. Например, они могут найти кого-то по описанию, проследить за кем-то в общедоступном месте или устроить беспорядки.

Ходы занавеса

Когда ты **сдаешься в плен врагам**, сознавая, что выжить там не удастся, ты можешь подкинуть им дезинформацию.

Когда твое имя смешано с грязью, ты можешь **опубликовать компромат**, который уличает тебя и еще одного человека.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **занимаешься тщательной слежкой за врагами клана**, ты компенсируешь нужду или создаешь избыток свежей развединформации. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, ты попал в неприятную скандальную историю. Из-за нее если в течение следующего

сезона твоя репутация пострадает, ты получаешь на 1 пункт урона больше. Если тебе повезло, ты узнал что-то секретное о том, за кем наблюдал. Как это использовать -- твоя задача.

Посланник клана

Люди для тебя всегда были открытой книгой. Ты знаешь, чего они хотят, и что им говорить, чтобы они делали вещи, нужные тебе. Сложись твоя жизнь иначе, ты бы стал мошенником и, вероятно, рано или поздно нашел бы плохой конец. К счастью, клан нашел тебе лучшее применение, сделав своим лучшим переговорщиком.

Ходы

Когда ты ведешь переговоры о равноценной сделке от лица другого человека, и **выступаешь гарантом** по ней, используй Убедительность. При успехе сделку удалось заключить, хотя если она сорвется, твоя репутация получит 1 пункт урона. Если успех частичный, выбери одно:

- Тебе пришлось вложиться в переговоры не только авторитетом, но и материально.
- Тот, кого тебе пришлось уговаривать, остался недоволен ситуацией и какое-то время будет тебя избегать.
- Договоренность не слишком крепка, и тебе придется следить за ее исполнением.

Когда сделка, заключения которой добился ты, срывается, используй Убедительность, чтобы **ограничить вызванный этим общественный резонанс**. При успехе ты выбираешь, какую из сторон сделки, включая посредников и заинтересованных третьих лиц, общественное мнение обвиняет в случившемся. Если успех полный, выбери одно:

- Ты также можешь попытаться спасти сделку, уговорив стороны на изменение условий.
- Твои усилия принесли тебе благодарность заинтересованной стороны.
- Срыв сделки принес лично тебе или твоему клану какую-то неожиданную выгоду.

Когда у тебя есть возможность поговорить с человеком на отвлеченные темы, используй Кругозор, чтобы **понять, что им движет**. При частичном успехе ты получаешь ответ на один вопрос. При полном -- на два.

- Есть ли у собеседника страстное увлечение, и если да, то какое?
- Есть ли кто-то, к кому собеседник испытывает сильное чувство -- страх, ненависть, любовь, какое-то другое -- и если этот человек присутствует, то кто он?
- Есть ли эмоциональная связь между собеседником и другим человеком, о котором вы поговорили, и если да, то насколько она сильна?

Когда ты пытаешься **найти знакомых** среди интересующей тебя группы людей, используй Кругозор. При успехе с кем-то из них вас хоть что-то связывает. Если успех полный, выбери одно:

- Твой знакомый должен тебе небольшую услугу.
- Твой знакомый имеет большой вес среди интересующих тебя людей.
- У тебя сразу несколько знакомых, и ты можешь выбрать, кто больше подходит для твоих целей.

Твои таланты позволяют **убедить любого обывателя** в том, что ты ему расскажешь, если это прозвучит не слишком невероятно. Конечно, поразмыслив немного, жертва распознает откровенный обман, но к тому времени будет уже поздно. Ну а если история достаточно правдоподобна, ему даже не придет в голову ее перепроверять.

Ходы занавеса

Когда ты умираешь от ран, ты можешь сделать **обещание от имени своего клана**. Клан предпримет значительные усилия, чтобы его исполнить.

Когда твое имя оказывается смешано с грязью, ты можешь поднять все оставшиеся связи, использовать всех должников, чтобы попытаться **заклучить одну последнюю сделку**.

Ход смены сезона

Когда при смене сезонов ты тратишь время на **оптимизацию торговых операций клана**, ты выстраиваешь удачную схему, которая в текущем сезоне позволяет компенсировать одну из нужд клана всего одним избытком. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, ты "увел" сделку у кого-то, кто считал ее по праву своей. Если тебе повезло, схема оказалась долгосрочной, и в следующий сезон принесет то же преимущество, если ты не пустишь дело на самотек.

Лицо клана

Говорят, клан должен быть как стальной кулак в бархатной перчатке. Ты -- бархатная перчатка твоего клана. Твоим голосом клан говорит на светских раутах, твоей улыбкой сопровождаются вести о его достижениях, ты хмуришь брови, когда его репутации угрожает опасность. А твое слово может смешать с грязью его врагов.

Ходы

Когда ты произносишь речь, представляешь танцевальный или музыкальный номер, либо совершаешь другое **публичное выступление в свете**, используй Мастерство. При успехе внимание публики сосредоточено на тебе. Если успех полный, выбери одно:

- Выступление отвлекает даже тех, кому по долгу службы положено быть начеку.
- Твое выступление становится главным светским событием недели, а то и месяца, отвлекая общество от других дел.
- Кто-то влиятельный настолько впечатлился твоим выступлением, что хочет договориться с тобой о новом.

Когда ты с помощью своих контактов **составляешь досье на публичного человека**, используй Кругозор. При успехе тебе становится известна практически все не секретная информация об объекте твоего интереса. Если успех полный, выбери одно:

- Тебе также удалось узнать что-то конфиденциальное или хотя бы найти потенциального осведомителя в его окружении.
- Твои знакомые могут свести тебя с интересующим тебя человеком, и он как минимум уделит тебе достаточно времени для обстоятельного разговора.
- Всю необходимую работу за тебя уже провел кто-то другой, и он готов сотрудничать до тех пор, пока ваши интересы совпадают.

Когда ты ты или другой персонаж игрока уже совершил или готовится совершить поступок, позитивно влияющий на его репутацию, используй Убедительность, чтобы **связать ваши имена** в глазах общественного мнения. При успехе второй человек попадает в отсвет славы основного героя и восстанавливает один пункт урона репутации. Этот ход можно использовать при смене сезонов одновременно с ходом, снимающим урон репутации. Если успех частный, выбери одно:

- Ваши имена оказались связаны настолько прочно, что до конца следующего сезона любой урон, нанесенный репутации одного из вас, также наносит 1 пункт урона репутации другого.

- Кто-то считает, что человек, получивший выгоду от твоего хода, сделал это незаслуженно, и при случае попытается "исправить" эту несправедливость.
- Твой ход вышел не очень эффективным, и вместо восстановления урона репутации он дает +1 при следующем броске удачи на любом ходе, базирующемся на Убедительности. Это преимущество нужно реализовать до конца сезона.

Когда ты **распускаешь слухи** о человеке или организации, используй Убедительность. При успехе слухи зажили собственной жизнью. Если успех частичный, выбери одно:

- То, что именно ты запустил слухи, можно отследить.
- Слухи затронули не только твою цель, но и кого-то еще, чего ты не хотел.
- Многие в обществе воспринимают слухи несерьезно, и эффект от них будет смазан.

У тебя есть **верный помощник**, преданный тебе душой и телом. Выбери, кто он:

- Телохранитель, секундант, а если надо, то и фанатик-убийца.
- Находчивый слуга, пронырливый, хитрый и любопытный.
- Мудрый наставник, начитанный и наблюдательный.

Ходы занавеса

Когда ты умираешь, не завершив важное дело, ты можешь дать **предсмертное напутствие** своим союзникам. Все их ходы, направленные на достижение твоей цели, получают +1 к броскам удачи.

Когда ты окончательно потерял лицо, ты можешь совершить **ритуальное самоубийство**, чтобы твой позор не затронул клан. Брось на удачу. Если тебе не повезло, репутация клана все-равно пострадает. Если повезло, до конца сезона клан получает временный избыток: сочувствие общества.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **занимаешься сглаживанием конфликтов внутри клана**, ты снимаешь 1 пункт стресса. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, тебе для этого пришлось лоббировать послабления, и в следующем сезоне у клана появляется нужда в дисциплине. Если тебе повезло, твои усилия воодушевляют клан, и в следующем сезоне он получит 1 дополнительный пункт в счетчик прогресса текущего проекта.

Бывалый аэронавт

Большинство людей за всю жизнь видят только свой полис и, возможно, его окрестности. Ты же бывал почти во всех, и видел там вещи, в которые на родине могут просто не поверить. Но теперь дни твоих странствий окончены, и накопленный опыт должен пойти на пользу твоему клану.

Ходы

Когда ты сталкиваешься с **вещью или предметом из другого полиса**, используй Кругозор, чтобы припомнить, что это такое. При успехе ты вспоминаешь, как оно называется, что делает, откуда берется и другую информацию, доступную жителям полиса происхождения. Если успех полный, выбери одно:

- Тебе доводилось иметь дело с этой вещью и ты знаешь, как ее использовать, обезвредить или подделать.
- Ты знаешь, как создать такую же вещь или, если это торговый секрет, кто производит такие вещи и из чего.

- Ты знаешь, кто в твоём полисе мог бы импортировать такую вещь, если это в принципе возможно.

Из путешествий по миру ты вынес **практические навыки аэронавта**. Ты можешь управлять небесными экипажами разных размеров. Также ты получаешь +1 к броску удачи, когда твой ход требует способности держать равновесие, лазать по такелажу или работать с веревками. Наконец, если для хода ты можешь задействовать искажающую притяжение силу небесных путей, ты можешь автоматически получить результат 10+ на броске удачи.

Ты собрал обширную **коллекцию редкостей и странностей**. Три раза в сезон ты можешь попытаться найти в коллекции необходимый для чего-то предмет. Брось на удачу. Если тебе не повезло, в коллекции не нашлось ничего даже отдаленно подходящего. При обычном результате нужный предмет не совсем подходит для твоих целей. Если тебе повезло, у тебя есть отлично подходящий предмет, который даст +1 к броскам удачи в последующих ходах.

Ты научился быстро **вливаться в новую компанию**. Когда ты проводишь время в новом месте размером от небольшого клуба до городского квартала, используй Кругозор. При успехе ты смог быстро выяснить, кто из местных представляет важность, завязать с ними контакты и достаточно примелькаться, чтобы тебя перестали считать чужаком. Если успех частичный, выбери одно:

- Ты умудрился поспорить с кем-то из серьезных игроков.
- В процессе ты вляпался в скверную историю и твоя репутация получает 1 пункт урона.
- Сближаясь с людьми, тебе пришлось сильно потратиться или надавать обещаний.

Когда ты пытаешься **тайно доставить** кого-то или что-то, используй Мастерство. При успехе груз не перехватили те, от кого ты его прятал. Если успех частичный, выбери одно:

- Доставка удалась, но те, кто вез груз, вызвали подозрение.
- Доставку пришлось отменить из-за риска обнаружения.
- Груз пострадал во время доставки.

Ходы занавеса

Когда ты умираешь от ран, ты можешь использовать редкое импортированное средство, чтобы **продлить себе жизнь**. Брось на удачу. Если тебе не повезло, ты умираешь в муках. При обычном результате восстанови один пункт здоровья. У тебя есть несколько дней, чтобы закончить дела, а потом ты умрешь. Если тебе повезло, восстанови два пункта здоровья. Ты доживешь до конца сезона, но потом все-равно умрешь.

Когда ты уезжаешь в другой полис под новым именем, не в силах вынести позора, ты можешь потратить свои накопления, чтобы **оказать кому-то последнюю услугу**. Ты пришлешь с новой родины что-то, остро необходимое в текущем сезоне, что сработает как туз, если его сразу пустить в дело.

Ход смены сезона

Когда при смене сезона ты **отслеживаешь внешнеторговые операции** другого клана, ты узнаешь, если он за счет торговли с другими полисами компенсировал нужду или сбывал излишек, добывал редкие продукты мгли, посылал или принимал эмиссаров. Также брось на удачу. Если тебе не повезло, этот клан заметил твой интерес. Если тебе повезло, ты также натолкнулся на потенциально выходную сделку. В следующем сезоне она принесет клану туз, если ты сможешь выполнить условия.

Ходы полисов

В каждом полисе есть свои особенные черты, которые сильно влияют на образ жизни его обитателей.

Игрок может вместо одного из стартовых ходов архетипа взять ход полиса.

Эниалон

Ты долгое время служил на защите городской стены в мобильном отряде, расправлявшемся с прорвавшимися аби. Ты знаешь, как правильно носить тяжелые доспехи и даже имеешь комплект в своем распоряжении. Когда доспехи на тебе, все не связанные с боем ходы, требующие физической активности, требуют броска на удачу, на который накладывается штраф -1. Зато летальность боевых опасностей для тебя снижается на 1, или на 2, если ты сражаешься с аби.

Ты обучался в элитной военной академии Оррена и на тебя выпал жребий сражаться до смерти на арене во славу богов. Ты вышел победителем и теперь пользуешься уважением в полисе. Используй Лихость вместо любой другой характеристики, если твой статус может помочь тебе в общении. Также ты можешь объявить любой конфликт божьим делом и поддержать одну из сторон. Другой воспитанник академии может оспорить твою правоту, и тогда вам придется драться на смерть.

Патя

Ты каким-то образом заслужил благодарность аристократии полиса и был вознагражден за службу киноварной пиллюей, дающей долголетие и молодость. Ты должен принимать пиллюли и дальше хотя бы раз в год, чтобы не стареть. Не разочаруй своих покровителей -- или украденные годы настигнут тебя.

Гемения

Ты являешься лидером своего круга бру-айн. Когда вы действуете в группе и сталкиваетесь с непредвиденными обстоятельствами, твои броски удачи гарантированно дают результат 10+.

Ты принадлежишь к секретному радикальному обществу, ордену единоликих. Ваша задача -- остановить гибельную программу церкви Гоатуна и искоренить производство кокту-айн, скафа, превращающего людей в подобие близнецов. Ты можешь обращаться к братьям по ордену за помощью, вплоть до убийства своих врагов, если объяснишь, как твоя просьба помогает общему делу. Но и к тебе также могут прийти с подобной просьбой.

Мирэма

--

Аркон

Твоя семья происходит из Аркона, ныне исчезнувшего полиса, который пал под напором мглы двадцать лет назад. Тебе принадлежит механическое устройство, созданное хитроумными механиками Аркона. Обсуди с мастером, что оно делает. Следи за тем, чтобы не лишиться его. Если ты решишь расстаться с ним, считай, что оно является тузом клана.

Иполидон

Ты родилась в Иполидоне, полисе яростных воительниц и охраняемых пуще любых сокровищ мужчин. По каким-то причинам ты уехала и нашла новый дом в другом месте. Если у тебя есть мужчина -- охраняй его как зеницу. Он -- твой единственный шанс иметь детей. Если у тебя нет мужчины, помни, что тот, с кем ты будешь близка в первый раз, будет связан с тобой навсегда. Когда ты используешь Лихость и кидаешь на удачу, ты получаешь +1 к броску.

Тантаос

Ты медиум, который помогает жителям Тантаоса общаться с их предками, хранящимися в волшебных яйцах кимираку. В детстве ты пытался овладеть дарами кимираку сам, но яйцо разбилось в твоих руках, и с тех пор ты перестал взрослеть. Ты остался бы изгоем, если бы тебя не научили обратить эту беду себе на пользу. Физически (а во многом и психологически) тебе до сих пор десять лет, так что любой ход, в котором важно быть взрослым, требует от тебя броска удачи, на который накладывается штраф -1.

Андромерия

--

Кланы

Характеристики

Положение -- то, насколько важное место в жизни полиса занимает клан. Как правило взаимосвязан с численностью клана, но бывают исключения.

- Малый клан. Как правило имеет в составе десяток-другой людей. На старте получает связь с более крупным кланом, который оказывает ему покровительство.

- Средний клан. Как правило имеет в составе до сотни людей. На старте получает один источник влияния.

- Крупный клан. Как правило имеет в составе несколько сотен людей. На старте получает два источника влияния и связь с другим крупным кланом, который является его врагом.

Специализация клана следует из его основной сферы деятельности и показывает, с каким типом задач клану привычнее иметь дело. Например, клан савви будет специализироваться на задачах, требующих Лихости, а клан профессиональных посредников -- на задачах, требующих Убедительности.

Когда персонаж игрока делает ход, связанный с характеристикой, в которой специализируется его клан, и при этом значимое количество членов клана ему активно помогает, он получает +1 к броску на удачу.

Тузы в рукаве -- редкие продукты мглы, ликвидные ценности, произведения искусства и прочие вещи, которые можно либо напрямую использовать в рамках хода, либо обменять на что-то подходящее.

На начало игры у клана имеется три туза. Новые тузы можно приобретать в ходе приключений (в качестве платы в сделках, награды за услуги и т.п.) либо с помощью соответствующего хода смены сезона.

Когда кто-то из персонажей игроков действует от имени клана, он может использовать тузы клана вместо своих собственных очков влияния.

Источники влияния -- уникальные объекты, находящиеся в распоряжении клана, которые могут обеспечить ему доход или уважение других кланов. К таковым относятся уникальные рецептуры производства чего-то, пользующегося стабильным спросом, магические артефакты, освещенные временем привилегии, люди, наделенные особыми талантами и т.п.

Каждый источник влияния необходимо прописать отдельно хотя бы в общих чертах.

Число источников влияния учитывается при смене сезона для определения того, как клан развивается.

Ресурсы -- материальные и нематериальные объекты повседневной деятельности клана, которые не

имеет смысл обговаривать в подробностях. К таковым относятся скаф, ремесленные товары, предметы роскоши, культурные ценности, военная сила, земля в полисе и за чертой, сплоченность, грамотное руководство, доброе имя и т.д.

Учитываются только те ресурсы, в которых клан испытывает нужду или наоборот имеет в избытке. Причем речь идет не о временных перекосах, а о постоянных аспектах, отражающих особенности клана. Потраченные во время приключений излишки восстанавливаются между сезонами, а удовлетворенные нужды возникают вновь. Впрочем, некоторые ходы могут создавать временные избытки и нужды, которые исчезают после смены сезона.

В основном ресурсы выступают в качестве художественных обоснований в ходе игры. Например, когда клан сплочен и держится друг за друга, врагам будет сложно склонить кого-то к предательству, а нехватка воинов для охраны анклава клана -- приглашение к нападению.

Но также ресурсы могут иметь игромеханическое значение. Избыточные ресурсы могут служить объектами сделок в ходе приключений. Также баланс ресурсов учитывается при смене сезона для определения того, как клан развивается.

Число ресурсов на старте зависит от того, насколько большой фокус на дела клана будет иметь игра. При большом фокусе клан испытывает постоянные трудности и имеет две нужды и два излишка. При среднем фокусе хозяйство клана сбалансировано и имеет одну нужду и два излишка. При малом фокусе клан процветает и имеет одну нужду и три излишка.

Связи -- это особые отношения с другими кланами, как приносящие выгоду, так и сулящие проблемы. Другой клан может быть врагом, конкурентом, традиционным партнером, покровителем, сателлитом и т.п.

Каждую связь необходимо прописать отдельно хотя бы в общих чертах.

Стресс -- это счетчик накапливающихся проблем клана, которые, если их не разрешать, могут привести к серьезным последствиям. Счетчик имеет пять пунктов. Когда мастер делает ход против клана, отмечается 1 пункт.

Когда отмечается пятый пункт, мастер делает ход против клана, счетчик сокращается на один пункт, а весь стресс обнуляется.

Когда счетчик заполняется в пятый раз, это обозначает, что клан распался под грузом проблем.

Отмеченные пункты стресса можно восстановить с помощью соответствующего хода при смене сезонов. Вычеркнутые пункты можно восстановить только в рамках приключений, исправив те проблемы, которые создал мастерский ход.

Примеры кланов

Это не шаблоны, а скорее предложения. Игроки и мастер должны вместе проработать клан и выбрать для него характеристики, которые бы лучше всего отображали его особенности.

Скавви

Клан специализируется на сборе скафа на продажу и охраной выходящих в поле специалистов из других кланов. Может похвастаться большим числом готовых постоять за себя и свою территорию людей.

Специализация: Лихость, Стойкость

Излишки: Скаф, Военная сила, Территория за чертой,

Нужды: Предметы роскошь, Образованность, Сплоченность,

Ремесленники

Клан специализируется на ремесленном производстве товаров на продажу. У него имеется много мастеров и налаженные связи с поставщиками сырья из числа скавви.

Специализация: Кругозор, Мастерство

Излишки: Ремесленные товары, Квалифицированный труд, Складские помещения

Нужды: Предметы роскоши, Безопасность, Рынки сбыта

Сфера услуг

Клан специализируется на профессиональном массовом оказании каких-либо услуг. Клан может держать игорные дома, рестораны, бордели, мастерские по пошиву одежды и еще много чего. Либо клан может заниматься созданием предметов искусства, под заказ или для массового рынка.

Специализация: Мастерство, Убедительность

Излишки: Слухи и сплетни, Расположение жителей полиса, Квалифицированный труд

Нужды: Безопасность, Порядочность работников, Редкий скаф

Посредники

Клан специализируется на посреднических операциях, сводя продавцов и покупателей и служа поручителем в сделках.

Специализация: Кругозор, Убедительность

Излишки: Слухи и сплетни, Ликвидные товары, Чужие обязательства

Нужды: Квалифицированные коллекторы, Связи с преступным миром, Респектабельность

Арбитры

Клан специализируется на разрешении споров между другими кланами, используя свой моральный авторитет для разрешения конфликтов и политического маневрирования.

Специализация: Стойкость, Убедительность

Излишки: Моральный авторитет, Связи в высшем обществе, Образованность

Нужды: Сплоченность, Доступ к архивам, Защита от конкурентов

Аэронавты

Клан специализируется на путешествиях между полисами и экспортно-импортных операциях.

Специализация: Лихость, Кругозор

Излишки: Экзотические товары, Знания о мире, Небесные экипажи

Нужды: Военная сила, Складские помещения, Квалифицированный труд

Серые дельцы

Клан занимается полуправильной торговлей, балансируя на грани превращения в преступную организацию.

Специализация: Лихость, Убедительность

Излишки: Серый товар, Связи с преступным миром, Чужие обязательства

Нужды: Респектабельность, Безопасность, Сплоченность

Столпы общества

Клан пользуется давним уважением в полисе и является законодателем мод в высшем свете.

Специализация: Стойкость, Кругозор

Излишки: Уважение, Роскошь, Искусство

Нужды: Ликвидные ценности, Свежая кровь, Редкий скаф

Хранители тайнств

Клан распоряжается объектом культурного или религиозного наследия полиса либо какой-то другой привилегией, из-за которой другим кланам приходится считаться с ним.

Специализация: Кругозор, Убедительность

Излишки: Политическое влияние, Мистицизм, Репутация

Нужды: Роскошь, Свежая кровь, Безопасность

Смена сезонов

Когда происходит смена сезонов, клан должен подвести баланс ресурсов и решить, на чем он будет акцентировать свои усилия.

Баланс ресурсов показывает, насколько успешно клан удовлетворяет свои нужды и как распоряжается излишками. За каждую нужду, которая остается не удовлетворенной при смене сезонов, клан отмечает 1 пункт на счетчике стресса.

Оставшиеся в распоряжении клана избытки можно попытаться обменять на недостающие ресурсы. За каждые 2 излишка можно удовлетворить одну нужду (но нужно объяснить, как именно произошел обмен). Также нужду можно удовлетворить, пожертвовав тузом в рукаве.

Если все нужды удовлетворены, сохранившиеся излишки можно обменять на тузы в рукаве. За 2 излишка можно получить 1 туз.

После того, как баланс подведен, клан выбирает, на что он тратит свои усилия.

Когда клан **накапливает силы**, он получает дополнительное число тузов, равное 1 плюс числу источников влияния.

Когда клан **наслаждается плодами трудов**, он восстанавливает число пунктов стресса, равное 1 плюс числу источников влияния.

Когда клан **сосредотачивается на проекте**, он отмечает на счетчике прогресса проекта число пунктов, равное 1 плюс числу источников влияния.

Проекты

Проекты -- это крупные задачи, которые радикально меняют что-то в жизни клана. В результате проекта клан может получить новый источник влияния, навсегда избавиться от нужды в ресурсе, завести нового союзника или уничтожить врага.

Проект делится на несколько этапов, которые необходимы для его завершения. Каждый этап сам по себе может приносить какие-то выгоды.

Осуществление проекта отмечается на счетчике прогресса. Когда на счетчике отмечается число пунктов, превышающее сложность проекта, можно использовать ход продвижения проекта.

Когда клан **двигает проект вперед**, заверши один из его этапов. За каждый пункт на счетчике прогресса сверх необходимого выбери одно:

- клан избежал крупных побочных проблем, которые бы иначе принесли ему стресс
- клан избежал менее серьезных побочных проблем
- клан получил неожиданную выгоду от завершения этапа
- завершение этапа потребовало мало сил; в зависимости от того, как потрачено сэкономленное время, клан получает 1 туз, списывает 1 пункт стресса или записывает 1 пункт в счетчик прогресса следующего этапа проекта.

Клан может назначить одного из персонажей игроков руководителем проекта, если он имеет подходящий архетип. Когда при смене сезона этот персонаж использует ход помощи клану, счетчик прогресса продвигается на 1 дополнительный пункт (или на 2, если другие персонажи присоединяются к нему).

Однако если руководитель проекта не может уделить ему время, на счетчике прогресса отмечается на 1 пункт меньше, минимум 0.

Руководителя можно сменить или уволить после завершения каждого этапа.

Этапы проекта, его сложность, а также то, какие именно проблемы и выгоды может принести продвижение, обговаривается с мастером. Обычно число этапов и сложность варьируются в пределах от 1 до 3.

Пример проекта

Коммерциализация рецептуры

Сложность 4

Число этапов 3

Этап 1: Исследование рецептуры

Клан экспериментирует с потенциально коммерчески полезной рецептурой в поисках интересных для рынка продуктов.

Опции завершения

- Исследование не привело к созданию опасных для людей и собственности продуктов
- Исследования удалось сохранить в тайне от конкурентов, и те позже начнут противодействовать клану
- Результаты экспериментов можно будет продать. В следующем сезоне клан получает временный Избыток: шкаф или Избыток: ремесленные товары

Результат: можно приступить к этапу 2

Этап 2: Организация производства

Клан налаживает производственные мощности для производства новых товаров.

Опции завершения

- Производство удалось разделить на достаточное число разрозненных операций, чтобы вероятность кражи рецептуры осталось крайне малой
- Производство удалось организовать малой кровью. Результат не включает Нужду: ликвидные ценности
- Новое производство может хорошо сочетаться с уже имеющимися у клана. Клан может запустить проект, который принесет ему постоянный Избыток: ремесленные товары.

Результат: можно приступать к этапу 3; клан в следующем сезоне испытывает временную Нужду: ликвидные ценности

Этап 3: Завоевание рынка

Клан продвигает новые товары на рынке, завоевывая свою долю у конкурентов.

Опции завершения

- Потесненные на рынке другие кланы не воспринимают экспансию клана как личную обиду. Вместо нового врага этап приносит нового конкурента.
- Завоевание рынка прошло быстрее, чем ожидалось. Проект принесет новый источник влияния сразу, а не спустя какое-то время.
- Клану удалось договориться о сотрудничестве с другим кланом, поставляющим товары-супплименты. Клан получает нового партнера.

Результат: новые товары завоевывают свою нишу, но экспансия клана вызывает раздражение тех, чьи интересы он ущемил. Если конфликт не сгладить, обиженный клан станет врагом. В противном случае вы будете просто конкурентами.

Результат проекта: Через два сезона после окончания проекта усилия начинают приносить дивиденды. Клан получает новый источник влияния.

Раздел для мастера

Отличия от Apocalypse Engine

Как уже было сказано, “Мир мглы” во многом заимствует механику “Постапокалипсиса”. Но при этом самая важная часть механики, которая определяет ход PbtA-игр осталась за бортом. Более того, эта игра основана на диаметрально противоположном подходе.

В “Постапокалипсисе” развитие сюжета в значительной степени случайно, а продумывать сюжет наперед -- не только сложно, но и чуть ли не запрещается правилами. “Мир мглы” убирает элемент случайности из ходов. Контроль над сюжетом в значительной степени остается в руках игроков и мастера. Если непредсказуемость и принцип “играй, чтобы узнать, что будет” -- это то, чего вы хотите видеть в игре, то, вероятно, “Мир мглы” не для вас.

Поскольку на основной бросок Apocalypse engine завязано и то, когда мастеру следует применять свои ходы, то эту часть механики нужно подправить. То есть ходы все так же нужно делать, когда игра подвисает или когда игроки подставляются. Но также их нужно делать тогда, когда этого требует запланированный сюжет. В этом плане “Мир мглы” не отличается от более традиционных НРИ.

Механика и что она делает

Стоит подробнее остановиться на том, почему механика “Мира мглы” такая, какая она есть, и что она должна привносить в игру. В первую очередь речь пойдет о том, как мастер должен назначать сложности.

Задачи и сложности

Назначение сложности задач это сильный инструмент в руках мастера, и от того, насколько ответственно он им пользуется, во многом зависит успех игры. Волонтаристский подход, при котором мастер с загоняет игроков в нужные ему сюжетные рамки, могут бесповоротно убить игру. Так что при назначении сложности следует ориентироваться на указанные в соответствующем разделе примеры и руководствоваться честностью, уже установленными в игре фактами и требованием делать мир

живым и логичным.

Тонкий момент заключается в том, когда именно игрок узнает сложность задачи. В большинстве случаев -- до того, как делает ход. Для некоторых ходов это требует подходящих художественных пояснений. Разведчик незамеченным пробрался в анклав враждебного клана, на месте изучил меры безопасности и понял, что они более серьезные, чем он ожидал. Он может либо отступить, либо двинуться дальше, заранее готовясь к возможным неприятностям. Дипломат пришел на переговоры и за время представления и вежливой беседы, пока все рассаживались, понял, что его собеседник держится неожиданно холодно. Скорее всего переговоры не принесут плодов, но можно просто обозначить интерес в сделке и договориться продолжить в следующий раз.

Иногда сложность становится выше в ходе исполнения хода. Например, противник устроил засаду, и в разгар драки на крышах домов вокруг появились стрелки. В этом случае используется соответствующий дополнительный ход, который позволяет положиться на удачу и добиться успеха, преодолевая обстоятельства.

Как правило сложность задачи, выполняемой базовым ходом, будет одной для всех героев, но бывают исключения. Когда особые обстоятельства дают кому-то из них особое преимущество, для него сложность будет ниже, но не более, чем на 1. Это преимущество может определяться архетипом, личными взаимоотношениями персонажа с контрагентом, аспектами персонажа. К последнему варианту нужно относиться с особой осторожностью, поскольку влияние аспектов уже заложено в возможность использовать сюжетное влияние. Если сложность задачи снижается для кого-то из героев, следует объяснить игрокам, почему так происходит, если это в принципе возможно.

Наконец, некоторые задачи требуют распределения нагрузки между несколькими героями. Например, драться против пяти противников вдвоем проще, чем в одиночку. Эти случаи следует четко обозначать игрокам. Но при этом игра в целом про интриги и политику, а не про драки, так что такие ситуации должны возникать относительно редко.

Сюжетное влияние

В "Постапокалипсисе" отсутствует механизм, страхующий персонаже игроков от провала в критично важной для них проверке. Это оправдано в жестоком постапокалиптическом мире в игре, где нужно узнавать, что будет дальше. В традиционных играх, включая "Мир мглы", такая механика как правило нужна.

Сюжетное влияние исполняет также дополнительные функции. Во-первых, они скрашивают неудачи, поскольку выдаются за провал. Во-вторых, они используются для разрешения ситуаций, при которых игроки не могут выбрать, как им действовать дальше. Но также, и об этом не говорится в части для игроков, сюжетное влияние регулирует то, как часто мастер использует жесткие ходы.

Хорошая драматическая структура художественного произведения предполагает, что протагонистов поочередно постигают успехи и неудачи. В ролевых играх фактор случайности в частности нужен для того, чтобы герои не всегда добивались своего. Поскольку в "Мире мглы" фактор случайности сведет к минимуму, соблюдение цикла успехов и неудач отдается на усмотрение мастера, а трата сюжетного влияния игроками призвана помочь в этом.

В норме на каждые два очка сюжетного влияния, использованного игроками, мастер должен сделать один жесткий ход с далеко идущими последствиями. Ход, разумеется, должен быть оправдан сюжетными событиями, но главное, что он каким-то образом вредит персонажам игроков.

Это не обязательно должен быть прямой вред -- неприятности у клана или союзников, внезапное усиление врагов, внезапно образовавшиеся проблемы вполне способны сыграть роль жесткого хода. Некоторые слабые ходы игроков открывают возможности для последующих жестких ходов.

Важно помнить, что жесткий ход не должен красть у игроков уже заработанную победу, если только они сами не сделали катастрофу возможной своими неудачными решениями. Пусть лучше неприятности приходят с неожиданной стороны.

Жесткие ходы, сделанные в ответ на трату влияния, учитываются отдельно от жестких ходов, сделанных по другим причинам. Но если последних будет слишком много, стоит дать игрокам передышку и один или два сезона делать по одному жесткому ходу за каждые три потраченных очка сюжетного влияния.

Броски удачи

Эта механика вносит элемент случайности для тех игроков, которые хотят видеть его в игре. Шанс этот не так уж велик -- две трети бросков на удачи не влияют на результат. Однако удача может сделать заведомо провальный ход частично успешным, а поскольку хуже от этого броска уже не будет, положиться на удачу в заведомо проигрышной ситуации -- самая разумная стратегия.

Кланы

“Мир мглы” крутится вокруг жизни клана, к которому принадлежат персонажи игроков и который находится под их управлением.

Фокус игры

Клан -- это группа людей, связанных родственными и профессиональными узами. Подавляющее большинство людей всю жизнь остаются членами одного и того же клана. В списке ценностей, принятых в обществе, лояльность своему клану стоит на втором месте после верности семье.

Эта “кланоцентричность” -- особенность сеттинга. До недавнего времени возможности предать клан за материальные блага и сбежать куда-то была практически не осуществима. В городе на сто тысяч жителей, из которого некуда бежать, скрыться можно, но делать это придется на социальном дне, потому что люди без прошлого с богатством неизвестного происхождения будут слишком заметны. Альтернатива -- получить покровительство нового клана, но на “браконьерское” переманивание людей другие кланы смотрят с острым неодобрением.

Сильный клан защищает своих членов, дает им средства к существованию и помощь в трудные времена, разрешает конфликты с людьми из других кланов и судит за преступления. Слабый клан раздирают раздоры, от него отворачиваются союзники, за его счет пытаются поживиться конкуренты или преступники. От благополучия клана зависят жизни его членов, а благополучие клана -- это прежде всего ответственность персонажей игроков. То есть игра во многом строится вокруг того, как герои защищают свой клан от опасностей и помогают ему добиться успеха.

При этом герои являются важной частью жизни клана. Так что когда страдают они, страдает и сам клан, а когда они становятся сильнее, это приносит пользу клану. Так что индивидуальные линии сюжета также важны в игре.

Сезоны

С точки зрения механики жизнь кланов измеряется сезонами года, и к ним же привязаны приключения в игре. За один сезон герои проходят одну крупную сюжетную ветку -- разрешают кризис, раскрывают тайну, приобретают что-то полезное и т.п. Сюжет сезона может занять от трех-четырех до десятка игровых сессий.

Сюжет как правило не занимает все время сезона. Это именно несколько дней или недель, когда события выбиваются из рутины, и главные фигуры клана в лице персонажей игроков должны откладывать основные дела и лично заниматься разрешением проблем.

К сезонам же привязано и развитие персонажей. Однако развитие это лишь один из вариантов того, что персонаж может получить при смене сезонов. Альтернатива -- принести дополнительную пользу клану или другим героям. Игрокам предлагается балансировать свои частные и общие интересы.

С точки зрения мастера смена сезонов также важна тем, что она требует внести изменение в сеттинг. За три месяца может произойти многое, что не имеет непосредственного отношения к клану игроков,

но не могло пройти мимо их внимания. Клань становится сильнее и слабее. На рынке появляются новые товары из других полисов. Из мороквы достают новые артефакты. Если не обращать внимание игроков на такие события, у них может возникнуть ощущение, что мир вокруг них стоит на месте.

Ходы против клана

Ходы мастера, которые угрожают клану персонажей игроков, а не им самим, в целом похожи на обычные ходы, но делать их нужно реже.

Мягкие ходы против клана делаются в следующих обстоятельствах:

- Один или два мягких хода в начале сезона, если сезон будет посвящен проблемам клана.
- Вместо жесткого хода против игроков, который мастер получает за сюжетное влияние.
- Когда при продвижении проекта не компенсируются легкие побочные проблемы.

Жесткие ходы против клана делаются в следующих обстоятельствах:

- Когда игроки не купируют последствия мягкого хода в течение сезона.
- Когда при продвижении проекта не компенсируются серьезные побочные проблемы.
- Когда один из персонажей игроков выбывает из игры.

При жестком ходе всегда растет счетчик стресса клана. Также при жестком ходе клан получает временные проблемы:

- Откат в текущем проекте
- Нужду или отсутствие избытка в текущем сезоне
- Потерю тузов

Особый “ход потрясения” делается тогда, когда счетчик стресса клана полностью заполняется. В этом случае клан лишается излишка, получает новую нужду, зарабатывает нового врага или лишается союзника.

[Google Диск](#) – [Сообщение о нарушении](#) – Интервал автоматического обновления в минутах:
5
